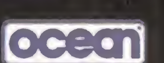


AÑO XIV - TERCERA ÉPOCA - Número 42
INCLUYE
CD-ROM
650 PTAS
MICRO
manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
http://www.hobbypress.es/MICROMANIA
INFORME
ESPECIAL
Estrategia
Todo sobre el género número uno
REPORTAJE
Dreamcast
Desvelamos el secreto de la nueva máquina de Sega
PUNTO DE MIRA
Heart of Darkness
¡Por fin llegó!
PATAS ARRIBA
Cómo arrasar en
Forsaken
FINAL FANTASY VII
El rol japonés impone su ley

EL MUNDO ESTÁ
A PUNTO DE
QUEDARSE EN
TINIEBLAS


HEART
OF
DARKNESS™


ocean

INFOGRAMES

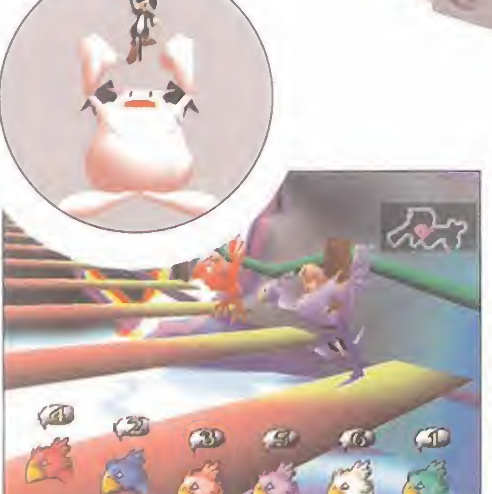

PlayStation

PC
CD
ROM

S u m a

Año XIV - Tercera época - Número 42 - Julio 1998







Cambiar es bueno. Esa parece que ha sido la tónica seguida por el sector en el último mes. La celebración del E3, y la presentación de un aluvión de novedades en el evento, destinadas a cubrir las demandas del mercado en el próximo año, se puede considerar como el mejor ejemplo de esta afirmación. No sólo hemos podido contemplar un gran número de títulos en preparación –otros ya a punto de ver la luz–, sino que además el espíritu de renovación ha marcado casi todos los productos presentados. Compañías como Sierra o Microprose han sido algunas de las que más están arriesgando al dar un giro radical al habitual estilo de algunas de sus series más aclamadas y, en general, el nivel de calidad parece haberse situado en un nivel bastante elevado.

Cambiar es bueno. Y, aunque en ocasiones el cambio venga obligado por la necesidad, si el avance es significativo cualquier punto de partida ha de considerarse necesariamente como correcto. Es el caso de Sega, que a finales del mes de Mayo presentó en Japón la nueva máquina con la que piensa volver a la posición de privilegio que, hace no tanto, ocupó en el mundo de las consolas. Dreamcast, si todo sale según lo previsto, puede iniciar la revolución en los videojuegos. Quizá aún sea pronto para afirmar que la nueva generación de máquinas está aquí, puesto que Dreamcast no aparecerá en el mercado japonés hasta finales de año, y en el europeo hasta idéntica altura del año próximo, pero el caso es que Micromanía viajó a Japón, vimos lo que vimos, y preparamos un completo informe sobre el evento que os presentamos en páginas interiores.

Todos estos cambios sólo afectan a Micromanía en un sentido positivo, puesto que cuanto más –y a mejor– evolucione el mercado y el mundo de los juegos, así como todo lo que rodea al mismo, vuestra revista favorita seguirá haciéndose eco de novedades, noticias, juegos, máquinas, compañías...

Cambiar es bueno. Y aún debemos mencionar otro cambio, que no afectará a los contenidos de la revista, ni a nuestra habitual cita mensual con los lectores, pero supone una novedad realmente importante para lo que Micromanía, como revista, y Hobby Press, como editorial, son en el mercado español. Desde el pasado día 20 de Mayo, Hobby Press se integra como parte del grupo editorial alemán, Axel Springer, uno de los más grandes de Europa. El interés del grupo por Hobby Press tuvo su origen en la situación de líderes que nuestra editorial y nuestra revista mantienen en España, dentro de sus sectores, algo que no cambiará si seguirmos contando con el apoyo de todos vosotros, como hasta el momento, y que esperamos afianzar con este acuerdo.

Nos volveremos a ver el próximo mes.

r i o 42

650 ptas. (IVA incluido)



102 INFORME ESPECIAL

JUEGOS DE ESTRATEGIA

Dado el auge que en los últimos tiempos está teniendo todo el género de la estrategia, hemos querido hacer un reportaje especial donde podáis comprobar cómo es todo lo que le rodea, desde sus orígenes, hasta lo que se nos viene encima en un futuro bastante cercano. Para los amantes, y para los que no lo son tanto.



118 PATAS ARRIBA

FORSAKEN

Surcad las profundidades de la ahora catastrófica Tierra en busca de los tesoros más buscados. Y para ello, nada mejor que un poco de ayuda en estas páginas, donde os desvelamos los secretos de todos los niveles del programa de Acclaim.



Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Filmación
Roberto Cela
Constantino Fernández
Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Carlos F. Mateos
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Micromanía On Line
David E. García
Conchita Araluce
CD-ROM
Jesús Martínez
Pablo Aguilar
Secretaria de Redacción
Laura González
Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Juan Antonio Pascual
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Enrique Bellón
Ventura y Nieto
Sol Tomás
José Luis de la Cruz
Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Director General
Karsten Otto
Subdirectores Generales
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso
Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión
Directora Comercial
Mamen Perera
Publicidad
María José Olmedo
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99 / Fax: 91 654 86 92
Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel.: 91 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.
Impresión
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel.: 91 747 33 33
Transporte
Boyaca
Tel.: 91 747 88 00
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985

HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER

AS
GRUPO AXEL SPRINGER

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 



DEMOS



X-COM: INTERCEPTOR

Estáis al mando de una fuerza de élite y vuestro objetivo será eliminar a todo extraterrestre. A los mandos de una potente nave espacial, debéis proteger tanto las corporaciones terráqueas como a las instalaciones de la X-COM de los despiadados ataques alienígenas.

3D ULTRA MINIGOLF DE LUXE

Este juego os propone una variante del golf no menos divertida, que os traslada a escenarios realizados con gran imaginación. Debéis demostrar toda vuestra habilidad para salvar los obstáculos más extraños que podáis imaginar. Soporta hasta cuatro jugadores simultáneamente.

ULIMATE SOCCER MANAGER 98

Conduce a tu equipo de fútbol favorito a la gloria con «Ultimate Soccer Manager 98». En esta demo podréis disfrutar con los



modos de juego "entrenador" o "gerente".En el primero decidiréis cuál es entrenamiento, la táctica a seguir, qué jugadores alinear y todo aquello referente a las labores de un entrenador. En el nivel "manager", además de ejercer de entrenador, podréis controlar el resto de aspectos que pueden influir en la buena marcha de vuestro equipo, con el fin de cumplir unos objetivos.

MECHCOMMANDER

Ha llegado la hora de reconquistar el planeta Port Arthur. En esta demo de «Mech Commander» asumiréis el papel de un Comandante de Mech a cargo de una unidad de Mechwarriors. Vuestro objetivó será el de preparar el terreno para la invasión, y para ello contaréis con un nutrido grupo de Mechwarriors.



Previews

STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY

Los chicos de Interplay no paran de crear buenos juegos. Prueba de ello es esta preview que os ofrecemos este mes. «Star Trek: Secret of Vulcan Fury» es el título para su nueva creación. Podréis disfrutar con las espectaculares imágenes de este programa en las que veréis a los protagonistas de la afamada serie televisiva. Los incondicionales de «Star Trek» están de enhorabuena con la aparición de este nuevo título.

ALIEN INTELLIGENCE

Disfrutad viendo esta preview de uno de los últimos juegos de Interplay, «A.I. Alien Intelligence». Como Comandante de una Base


Star Trek: Secret of Vulcan Fury


Alien Intelligence

Espacial en un rincón olvidado de la galaxia, tendréis la dificil misión de expandir vuestra raza en un medio hostil y traicionero.

El universo de «Alien Intelligence» no es precisamente amistoso, ya que está plagado de hordas alienígenas con las mismas intenciones expansionistas que vosotros. Si queréis sobrevivir en «Alien Intelligence» tendréis que ser más crueles que vuestros enemigos y, desde luego, mucho, pero que mucho, más inteligentes, pero por ahora sólo podéis ver una preview del mismo.


M.A.X. 2

M.A.X. 2

Con esta preview de «M.A.X 2» os podéis ir haciendo una idea de lo que os espera. En él tendréis que enfrentaros a una raza conocida como los "Concord". Deberéis averiguar también las intenciones de una nueva y misteriosa raza llamada "Oomans", y que en principio parecen estar aliados con los Concord. El fuerte potencial de esta nueva raza puede amenazar vuestras intenciones de derrotar a los Concord.

MULTIMEDIA

SOLUCIÓN INTERACTIVA DE ALONE IN THE DARK I, II Y III

Este mes os ofrecemos, en el apartado de Soluciones Interactivas, las respuestas para una de las sagas más legendarias del género de las aventuras: «Alone in The Dark», en sus tres partes. Si no pudisteis finalizar alguna de las tres aventuras, por fin podréis resolver todos los enigmas que hasta ahora se os habían resistido.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

FINAL FANTASY VII

Os presentamos la demo de «Final Fantasy VII». Seguro que todos estabáis esperando esta conversión para PC de uno de los mejores juegos de la historia. Encarnando a Cloud, un intrépido guerrero al frente del grupo terrorista Avalancha, y con la inestimable ayuda de sus compañeros, "Barret" y "Aeris", tendréis que luchar duro y ganar experiencia para descubrir vuestro pasado.

SUPER MATCH SOCCER

Os ofrecemos la nueva versión del legendario «Matchday». Éste fue uno de los mejores simuladores del deporte rey en su época. Ahora, disfrutaréis con «Super Match Soccer», un simulador que ofrece una gran jugabilidad. Podréis realizar todo tipo de pases a vuestros compañeros sin tener que complicaros con dificultosas combinaciones de teclas.

En la demo que os ofrecemos, os enfrentaréis contra el ordenador durante un partido de cinco minutos.



PC BASKET 6.0

Os presentamos la nueva versión de «PC Basket». Como comprobaréis, se trata de un juego totalmente renovado. En la base de datos incluida, podréis consultar los datos de cualquier jugador del Real Madrid o del Barcelona. Además, tenéis la posibilidad de jugar una jornada en modo Manager, seleccionando a uno de los dos finalistas de la Liga ACB de este año, TDK Manresa o TAU Victoria. La adaptación del engine de «PC Fútbol» hace que el simulador tenga una gran calidad. Podréis comprobarlo visualizando los partidos en la demo –con una duración de dos minutos–.



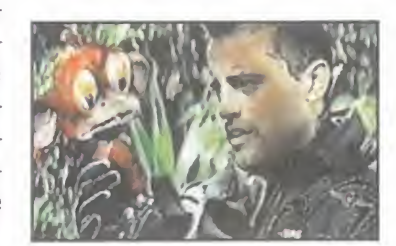
REDLINE RACER

Para que sigáis disfrutando con el que quizá sea el mejor juego de motos aparecido hasta hoy, aquí tenéis en exclusiva una nueva moto y un nuevo equipo que seguro hará las delicias de todos vosotros. Para instalar esta ampliación, sólo tendréis que seguir las instrucciones que se indican en el documento de texto adjunto a los ficheros.

OCIO

PERDIDOS EN EL ESPACIO

La humanidad casi ha agotado los recursos energéticos terrestres, dañando además seriamente la capa de ozono. Un científico decide tomar cartas en el asunto y encontrar la solución. Pero el proyecto es saboteado y la nave es desviada de su órbita. Éste es el argumento con el que se presenta «Perdidos en el Espacio», protagonizada, entre otros, por William Hurt y Gary Oldman.



LA ESPADA MÁGICA
EN BUSCA DE CAMELOT

Si el número anterior de Micromanía os presentamos «Grabando las Canciones de La Espada Mágica», este mes podréis disfrutar con el trailer de la película. En un mundo de ilusión, el Bien y el Mal luchan por un tesoro perdido, la Espada Mágica. Una historia llena de divertidos personajes que harán las delicias de los "peques" de la casa y seguro que también entretendrá a muchos mayores.



Velocidad y habilidad

Si varios números atrás informábamos del desarrollo de un fabuloso proyecto de Codemasters, de nuevo con la competición y con los coches como protagonistas, volvemos a incidir sobre el tema para comentar las últimas novedades respecto a la realización de «Colin McRae Rally». Las primeras versiones de prueba están empezando a circular entre la prensa especializada, y las impresiones que hemos podido obtener de las mismas no dejan lugar a dudas. Codemasters tiene entre manos el desarrollo de un auténtico número uno.



Cuando acudimos a las oficinas de Codemasters para charlar con Guy Wilday, productor de «Colin McRae Rally» y el resto del equipo de la compañía, sus afirmaciones sobre todo lo que serían capaces de incluir en el juego, a nivel técnico, sin que incidiera lo más mínimo en cuestiones de jugabilidad y diversión eran prometedoras. Sin embargo, nuestra labor es dudar y cuestionar, y la duda era si efectivamente todo aquello podría hacerse realidad. Parecía demasiado bonito que un nuevo juego ambientado en el mundial de rallies ofreciera la mayor calidad gráfica posible, combinando un realismo como del que hablaba Wilday, una sencillez de manejo tan asombrosa como la que se proponía que, encima, aquello resultara entretenido. Un gran handicap era que el propio diseño del juego obligaba a que la competición fuera poco menos que virtual, luchando únicamente contra el reloj, y no contra otros vehículos –en un aspecto mucho más arcade, como ocurría con «Sega Rally»–. Este aspecto es totalmente realista, sí pero... ¿sería también apropiado para conseguir el objetivo de la mayor diversión posible?

La primera versión jugable de «Colin McRae» ha llegado a nuestras manos. Cuatro vehículos –Subaru Impreza, Ford Escort Cosworth, Skoda Felicia y Seat Ibiza– han sido incluidos, así como diversos circuitos de toda Europa y Australia, capaces de ofrecer las más variadas –e impresionantes– condiciones atmosféricas y de terreno... Pues bien, si lo que hemos podido ver no es susceptible aún, según Codemasters, de enfrentarse a la publicación de una preview, lamentamos mucho el tener que estar en desacuerdo con ellos puesto que, no alcanzando siquiera un nivel de finalización del 50%, «Colin McRae Rally» es absolutamente impresionante.

Efectivamente, faltan detalles por depurar. Se deben optimizar las colisiones, así como mejorar el interface principal. Ciertos aspectos relacionados con el trazado de los circuitos son susceptibles de modificación, pero... aún así, hemos tenido oportunidad de probar coches cuyo comportamiento es absolutamente real; que a medida que discurren por el trazado de circuitos embarrados se van enfangando y manchando poco a poco, sin que el jugador apenas se dé cuenta. Hemos comprobado cómo la variación del comportamiento del coche es radical al circular por circuitos secos o mojados, nieve o barro. El cuidado en el diseño de los vehículos ha sido total. Cada pequeño detalle que aparece en la realidad está reflejado en el modelo 3D que usa el juego...

Todo parece estar destinado a hacer de «Colin McRae Rally» un auténtico dechado de virtudes. Y si Codemasters subsana esos pequeños defectos, podremos encontrarnos ante el juego que alcanzara el número uno de su categoría. Eso sí, siempre habrá voces discordantes que clamen por una simulación no realista al 100%, con mucha dosis de arcade. Sin embargo, cuando un juego cumple de largo sus objetivos... ¿es esto realmente tan importante?

GANADORES DEL CONCURSO WARCRAFT II

La lista de los quince ganadores del concurso «Warcraft II» se compone de los siguientes premios:

1er. Premio:
- Tarjeta Maxi Sound 64 Dynamic 3D
- Juego «Warcraft II»
- Disco de misiones «Expansion Set» de «Warcraft II»
- Gorra de «Warcraft II»
- Baraja de cartas de «Warcraft II»

2º Premio:
- Juego «WarcrafT II»
- Disco de misiones «Expansion Set» de «Warcraft II»

Los ganadores del primer premio han resultado ser:

David Calvo González. Huelva
Eugenio Sardón. Burgos
Fco. Carlos López. Albacete
José Luis Gómez Blázquez. Ávila
Miguel Ángel Moreno. Ciudad Real

Y los ganadores del segundo premio han sido:

Carlos López. Madrid
Daniel José Iglesias. La Coruña
Fernando Rivera. Madrid
Ferrán Mestres. Barcelona
Javier Hernández. Cantabria
Jorge D. Vaquero. Barcelona
José A. López. Sevilla
Pedro Izquierdo-Bueno. Málaga
Raúl Padilla. Madrid
Tristán Álvarez. Asturias

Más tecnología

En el pasado E3, 3Dfx anunció el lanzamiento de un nuevo chipset, de nombre Banshee, que propone como una solución gráfica total para el usuario medio de PC. Las nuevas tarjetas desarrolladas por diversos fabricantes, con la base de Banshee, se beneficiarán de un chipset que aúna VGA, aceleración 2D y aceleración 3D –Voodoo– en un único periférico.
Banshee aparece con unas posibilidades inmensas, habida cuenta de que es un chip de 128 bit reales para 2D, que en diversas pruebas comparativas se ha mostrado muy por encima de sus competidores, que ofrece aceleración hard real para Windows 95 y 98, capaz de descompresión MPEG por hard..., en teoría, una verdadera maravilla como tarjeta gráfica. Evita, además, el lío de conexiones de tarjetas Voodoo a una VGA tradicional, pues aceleración y tarjeta gráfica ya están implementadas en un sólo chip.
Según comentan en 3Dfx, Banshee permite, además, la conexión a tarjetas Voodoo 2 para máxima potencia gráfica, pudiendo tener un sistema ideal formado por Banshee y dos Voodoo 2 conectadas en modo SLI, lo que convierte al PC en la máquina gráficamente más poderosa que se pueda imaginar para videojuegos.
Guillemot, a través de Ubi Soft, es uno de los primeros fabricantes en anunciar oficialmente que dispondrá de tarjetas gráficas basadas en Banshee, dentro de muy pocos meses, con lo que se convierte en uno de los fabricantes más implicados con la tecnología 3Dfx, ofreciendo toda la gama disponible de chipset desarrollados por esta compañía.

Pacto diabólico

Uno de los anuncios más prometedores del E3 fue el que realizó Blue Byte con «Shadowpact», un juego que combina estrategia en tiempo real, rol y toda la espectacularidad del engine 3D usado en juegos como «Extreme Assault» –Extreme Engine–.

La base del guión nos sitúa en un mundo dominado por sociedades secretas, cuya máxima ambición es la de conseguir el control total de la Tierra, para lo que no dudarán en desencadenar una guerra definitiva. El argumento mezcla espionaje, acción, dominio global y parte de leyendas, y folklore sobrenatural sobre el fin del mundo, para conformar un conjunto muy atractivo que, en cierto modo, sigue una línea en su propuesta argumental parecida a la de «Ubik» de Cryo.

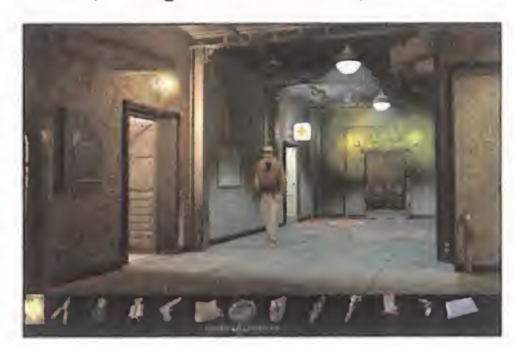
Blue Byte está poniendo el mayor énfasis posible en las opciones multiusuario, con partidas simultáneas de cuatro jugadores que pueden escoger entre las 16 sociedades secretas existentes, cada una con sus propios agentes, de características y habilidades únicas. Las partidas por Internet se basarán en una tecnología propia, que asegura que optimiza el funcionamiento de los juegos en tiempo real al máximo, eliminando casi por completo la latencia.

Aventura clásica

Team 17 anuncia el desarrollo de «Nightlong», una aventura gráfica al estilo más clásico, y que rompe en cierto modo el habitual camino seguido por la compañía en sus producciones –sobre todo arcades–.

«Nightlong» está siendo desarrollado por el equipo italiano Trecision, y se ambienta en un universo cyberpunk, con preciosistas y detallados escenarios diseñados en SVGA, combinando además diversas escenas FMV y una banda sonora impresionante, para conseguir una atmósfera perfecta.

Resulta agradable volver a encontrarse con una aventura gráfica 2D, con sabor clásico, tras la vorágine 3D en que parecen haber entrado hasta las compañías más puristas del sector, en el género –LucasArts, Sierra...–.



Flash Flash

La noticia saltó hace un par de días. Si 3Drealms ha decidido prescindir del engine de «Quake II» para dar forma definitiva a «Duke Nukem Forever», parecen pintar bastos, además, para id Software. John Carmack ha comentado, según parece, que id cancela el proyecto «Quake III» para meterse de lleno en un nuevo proyecto, únicamente para mulijugador e Internet, llamado «Quake Arena». La razón es que, según Carmack, id Software quiere dejar de tener problemas con el desarrollo de dos programas a la vez –jugador único y programa multiusuario, como «Quake»– y centrarse en una única faceta. La modalidad de jugador individual sería sustituida por un "bot-match" en «Quake Arena» que, según Carmack, ofrecerá algunas de las características visuales más impresionantes imaginables, y nunca vistas en un juego 3D.

Un cambio de aires

Nova Logic parece querer cambiar de aires y abrir nuevos caminos en sus producciones, tocando más áreas que la de la pura simulación, como venía siendo habitual hasta la fecha. El anuncio de «Delta Force», un título que propone una combinación de simulación, estrategia y acción, así parece atestiguarlo.

Por lo que se ha podido ver, «Delta Force» entra de lleno en la línea que ha abierto Zombie con su «Spec Ops» –del que, por cierto, se rumorea que se está preparando una segunda parte–, puesto que además de manejar diversos vehículos y plantear distintas estrategias de ataque, en misiones bélicas, uno de los puntos fuertes es el control de distintos comandos de infantería, en un entorno 3D totalmente típico de los juegos de acción.



Se prevé que «Delta Force» esté listo para finales de año, aunque aún no existe una confirmación realista.

Más coches



Otros que se apuntan a la moda de los juegos de rallies –sumándose a «Sega Rally 2», «Colin McRae Rally», «Tomi Makinen», etc.– son los chicos de Kalisto que, junto a producciones como «Nightmare Creatures» y «El Quinto Elemento» anuncian «Ultimate Race Rally», basado en el mismo engine de su «Ultimate Race Pro», y que estará disponible antes de final de año, salvo imprevistos.

En principio, el juego no se aleja demasiado de la línea establecida por el título precedente, adaptando las características tecnológicas ya conocidas a nuevos escenarios y diversas condiciones de comportamiento del coche, en función de los circuitos a recorrer.

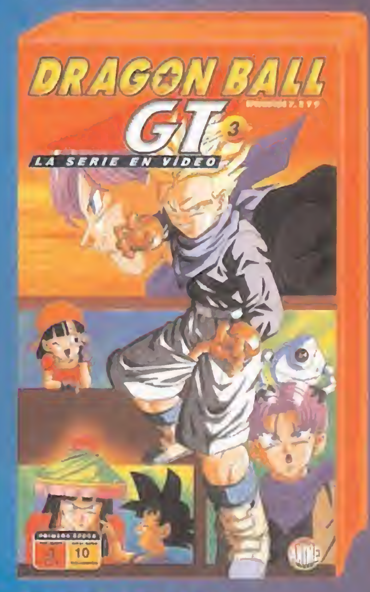
DRAGON BALL GT

LA SERIE EN VÍDEO

¡NO DEJES QUE TE LO CUENTEN!



Dragon Ball GT 2
A la venta el 2 de Julio



Dragon Ball GT 3
A la venta el 23 de Julio



Dragon Ball GT 1
Ya disponible

ANIME VIDEO

www.mangafilms.es/dragonballGT

¡RESÉRVALAS YA!

Con la colaboración de:
KAME, NEKO y NORMA EDITORIAL

ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS

MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es

Fútbol, fútbol, fútbol



Infogrames ha llegado a un acuerdo con Nike y Ronaldo, para la cesión de la imagen del jugador a nuevos productos deportivos –fútbol, evidentemente– que la compañía tiene previstos para un futuro a medio plazo, y que serían lanzados, sobre todo, con las consolas en mente. PlayStation y Nintendo 64 serían las máquinas beneficiadas –no hay confirmación sobre PC– de este acuerdo, del que Bruno Bonnell ha dicho que permitirá que se ofrezcan juegos de fútbol en los que Ronaldo sería utilizado como base del diseño para animaciones y espectaculares jugadas –quizá con uso de tecnología Motion Capture–. De momento, y para celebrar dicho acuerdo, el mismísimo presidente de Infogrames no ha tenido reparos en vestirse con el uniforme de la selección brasileña, y posar de semejante guisa.

La gallina de los huevos de oro

Todos nos quedamos bastante asombrados en el último E3, cuando vimos que la tercera entrega de «Tomb Raider», «Adventures of Lara Croft», ya estaba disponible y jugable. Tal velocidad en el desarrollo de un juego estrella plantea no pocos interrogantes sobre la política de Core. Si nadie duda del talento de sus programadores, en cuanto a políticas de diseño y lanzamientos creemos que ha llegado el momento de hacer una pequeña parada para reflexionar. «Tomb Raider III» es poco más que una serie de nuevos niveles y misiones. Un par de pequeñas innovaciones técnicas y... muy poco más. En resumen, exactamente igual que antes. Parece incomprensible, pero Core puede estar matando la gallina de los huevos de oro. Para colmo se niegan a facilitar ningún material sobre el juego.



De cualquier manera, y por gentileza de Micromanía, y de nuestros compañeros de Hobby Consolas, aquí tenéis las primeras imágenes del juego, para que juzguéis por vosotros mismos.





Ante todo variedad

Take 2 prepara una serie de lanzamientos para los próximos meses, en los que la variedad de sus propuestas resulta la nota dominante sobre cualquier otro concepto. Carreras de coches, simulación, aventura y arcade son algunos de los géneros tocados con sus nuevos desarrollos. Pero los creadores de «Jet Fighter Fullburn», sin embargo, tienen como más importantes –entre toda la nueva línea–, dos títulos, «Space Bunnies Must Die» y «Montezumas Return».

El primero, desarrollado por Pulse –y que hace tiempo iba a ser distribuido por Acclaim– es una aventura 3D protagonizada por un personaje femenino –reminiscencias de «Tomb Raider», una vez más– que debe combatir a una serie de –por muy extravagante que suene– conejos guerreros invasores, venidos del espacio exterior. Técnicamente, el juego presenta un aspecto realmente bueno, aunque aún se ha podido ver muy poco del diseño de sus niveles y las opciones de juego que ofrece.

El segundo título es «Montezumas Return», a caballo entre el arcade y la aventura 3D, y cuyo personaje central es sospechosamente parecido a Indiana Jones. Básicamente, el juego propone explorar una serie de inmensos mapeados, con escenas puntuales de combate, resolviendo puzzles en el estilo más clásico –interruptores ocultos, desactivación de trampas...– en un ambiente de aire típicamente maya. «Montezumas Return» es la continuación de un clásico de los años 80 «Montezumas Revenge», y está siendo desarrollado por Utopia Technologies, con la base de un nuevo engine 3D diseñado por los mismos. En relación a compañía y engine, Nintendo ha llegado a un acuerdo con Utopia para el desarrollo de juegos para Nintendo 64, con este engine 3D como herramienta principal. De hecho, todo apunta a que «Montezumas Return» será el primer título que aparecerá para este formato, además de PC y GameBoy, que era lo previsto inicialmente.

sabíamos que no tendrías suficiente y hemos creado... infogol en TeleLine

Para el Mundial de fútbol tendrás partidos televisados, la prensa deportiva por la mañana y la radio por la noche.

Pero sabíamos que no tendrías suficiente.

Por eso hemos creado INFOGOL, el web de TELELINE dedicado a Francia 98.





... interactivo y espectacular. Un web creativo.
Un web con toda la actualidad. Un web divertido.
Un web con todo lo que necesitas para disfrutar del mundial 24 horas al día.

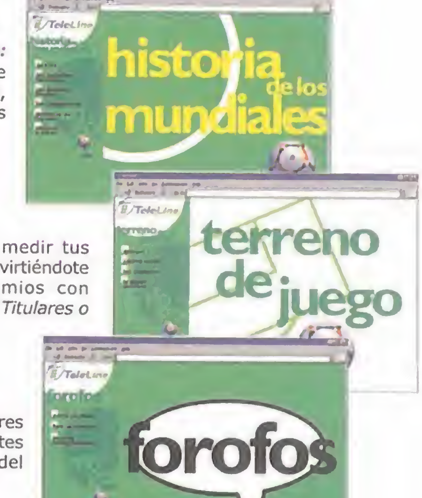
www.teleline.es/infogol



Francia 98: todo sobre el camino de los equipos hacia Francia, el calendario del torneo, los estadios, las sedes, los favoritos y el entorno del campeonato.

El Mundial en Directo: todo sobre nuestro equipo y la más completa información sobre los 31 restantes participantes. El campeonato al instante, los partidos en directo, estadísticas...
Las mejores entrevistas en audio y recreación de las jugadas más interesantes.

Resultados en tiempo real: información puntual de los resultados con comentarios en el momento mismo en que suceden.



Historia de los Mundiales: aquí encontrarás todo sobre la FIFA, los estadios históricos, las grandes finales y completas tablas de estadísticas.

Terreno de Juego: para medir tus conocimientos sobre fútbol divirtiéndote y ganando fabulosos premios con concursos como *Quizgol, Los Titulares* o *la Superquiniela*.

Forofos: disfruta de los mejores canales del chat, de interesantes foros de opinión y del área del coleccionista.

abónate a TeleLine llamando al 900 123 004

y también en



y Distribuidores Autorizados



IMÁGENES DE

Crystal Dynamics regresa con el protagonista que les dio fama –y fortuna–, en una producción que poco, o muy poco, tiene que ver con aquel original «Gex» que les situó en el panorama internacional. Con la distribución de Ubi Soft, «Gex 3D. Enter the Gecko» aporta la perspectiva 3D a las aventuras del lagarto –gecko– más animado del software, en un juego que guarda toda la esencia de su predecesor, pero con más dosis de aventura y una acción mucho más espectacular. La inminente versión PC, en camino –ya está disponible para PlayStation– aprovecha, como no podía ser de otra manera, toda la potencia de las actuales tarjetas 3D, para aportar una mayor vistosidad y calidad visual a las nuevas aventuras de Gex.

De momento, y hasta que la versión final del juego esté disponible –para lo que falta mucho–, aquí van algunas de las posturas en que encontraremos al protagonista de nuestra historia, que asume diversos roles en el juego.



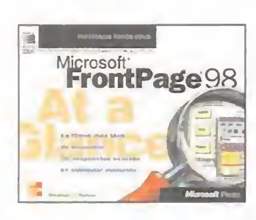
GEX 3D ENTER THE GECKO

TUROK 2

Los saurios están de moda. Si junto a estas imágenes encontramos a Gex, el anuncio y presentación de lo que será «Turok 2» –dinosaurios a tutiplén– ya se ha hecho de manera oficial. Los primeros niveles del juego, contemplados en el pasado E3, dejan bien a las claras que Iguana se está planteando esta segunda parte como algo más que una mera continuación. De momento, la versión para PC aparece simultáneamente con la de N64, y su calidad, tanto visual como en jugabilidad, experimenta un importante avance.

APLICACIONES

Microsoft FrontPage 98



Este libro presenta una forma visual de aprendizaje para trabajar rápidamente con Microsoft FrontPage 98, el cual permitirá que los lectores se centren en una tarea particular y les mostrará, con pasos claros y numerados, la forma más fácil de realizarla.
Está especialmente destinado a todos aquellos que quieran familiarizarse con el entorno de FrontPage en su última edición, pero también para aquellos que estén especializados en este programa de Microsoft.

3.100 Ptas. **224 Págs.**

Stephen L. Nelson
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "I"

★★★★

LENGUAJES

Visual J++. Edición especial



Dado el auge que está teniendo este lenguaje de programación utilizado para crear páginas Web, Microsoft ha creado esta nueva versión de su potente herramienta. Decir que esta obra aporta todo un cúmulo de nuevas explicaciones, desde lo que constituye el lenguaje Java, hasta la utilización de objetos ActiveX con Java, y todo ello llevado de una forma muy ordenada y precisa, de modo que el lector nunca se pueda llegar a perder en su lectura, además de venir con un disquete con todos los ejemplos que se incluyen en el mismo.

6.900 Ptas. **696 Págs.**

Mark Culverhouse/
Clay Walnum/Nelson Howell
Prentice Hall
NIVEL "I"

★★★★

REDES

Manual Fundamental para mejorar tus páginas Web



Esta obra de la editorial Anaya Multimedia, junto con el CD-ROM que le acompaña, ponen al alcance de los lectores todas las herramientas y técnicas necesarias para desarrollar sofisticados diseños, efectos especiales personalizados, y un sinfín de utilidades más para hacer más vistosa y divertidas las páginas que se tengan en Internet.
Con un diseño atractivo a la vez que práctico, la obra está dividida en diecisiete capítulos donde se muestra todo lo que se puede llegar a hacer dentro de una página Web, además de cómo poder hacerlo.

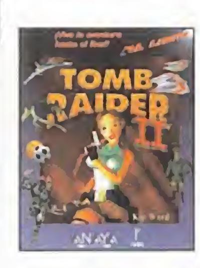
3.750 Ptas. **491 Págs.**

Elisabeth A. Parker
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★

ENTRETENIMIENTO

Tomb Raider II



Con esta guía oficial de estrategia de «Tomb Raider II», todos los adictos a las aventuras de Lara Croft podrán disfrutar de lo lindo, ya que el libro contiene un detallado informe de todas las misiones que componen el juego, con información sobre los enemigos que se enfrentan a Lara y la ubicación de los lugares donde se encuentran las armas y los secretos. Ideal para aquellos a los que se les atraviesen un poco las nuevas aventuras de esta incansable arqueóloga.

1.995 Ptas. **224 Págs.**

Kip Warp
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★

APLICACIONES

Microsoft Internet Explorer Suite 4



Esta obra de la editorial Paraninfo trae a los lectores una muy buena manera de hacerse con este navegador de Internet, además de hacer posible que optimicen los equipos para un mejor rendimiento del programa. El libro va dirigido a usuarios de todos los niveles, y hay que hacer una especial llamada al hecho de que se incluya con el mismo un CD-ROM con el programa en cuestión al completo, además de diversas utilidades que harán más sencillo el manejo de Internet Explorer Suite 4.

4.500 Ptas. **540 Págs.**

Jaime de Yraolagoitia
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"

★★★

EMPRESA

Intranets, empresa y gestión documental



Esta obra de McGraw-Hill pretende ayudar a los lectores a formarse un idea clara de las posibilidades, necesidades y procedimientos a seguir para sacar un buen rendimiento de los sistemas de gestión documental en su empresa, haciendo un análisis exhaustivo de todos los factores que pueden afectar a la empresa.
Una buena obra para todo aquel que necesite maximizar la gestión documental de su empresa.

3.675 Ptas. **264 Págs.**

Mariano Siminiani
McGraw-Hill
NIVEL "C"

★★★

APLICACIONES

Manual fundamental de Netscape Communicator 4



Con este manual el lector adquirirá en pocos minutos y con instrucciones paso a paso respaldadas con ejemplos de la vida real, los conocimientos básicos para trabajar con esta nueva suite. Podrá explorar todas las novedades de la nueva suite de Netscape, incluidos el correo electrónico, el lector de grupos de noticias, el editor HTML y el navegador Web.
Tanto si se explora la Red como si diseña sus propias páginas Web en Internet, con esta obra lel lector tendrá a su alcance recursos de los profesionales.

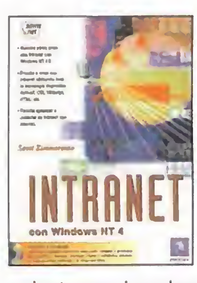
3.750 Ptas. **440 Págs.**

Grace J. Beaty/David C. Gardner/
David A. Sauer
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★★

REDES

Intranet con Windows NT 4



Con Intranet con Windows NT 4 el lector podrá descubrir cómo se construye una Intranet con este sistema operativo de Microsoft, sin tener para ello un conocimiento previo sobre Windows NT 4, ni de lo que una Intranet puede aportar.
A lo largo del libro, el lector podrá ir descubriendo cómo combinar la potencia de ese sistema operativo con sus características, de forma que le permitan crear una Intranet operativa en el menor tiempo posible.

6.500 Ptas. **544 Págs.**

Scott Zimmerman
Prentice Hall
NIVEL "I"

★★★★

NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: EXPERTO Pésimo ★ Flojo ★★ Normal ★★★ Bueno ★★★★ Muy Bueno

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

POSTURA RADICAL, PERO CORRECTA

Soy un asiduo consumidor de vuestra revista desde sus orígenes, a pesar de algunos altibajos en la calidad de la misma, creo que sigue siendo la mejor opción del kiosco. Por todo ello muchas felicidades, no es fácil estar en la cima tantos años.
Os propongo un plan a nivel nacional para demostrar a las grandes empresas distribuidoras de juegos que no estamos dispuestos a comprar ni un sólo juego más si no está totalmente traducido al castellano. Yo hace ya varios años que no pirateo un solo juego, prefiero comprarlos –desde que encontré trabajo de programador–.
El último gran desengaño que me he llevado ha sido con el «Flight Unlimited II», una verdadera obra maestra de simulación, que se queda impedida al no poder ser disfrutada en toda su magnitud...

Daniel Biurrun Arraiza. E-mail.

RESPUESTA: *Tu propuesta es radical como ninguna que haya llegado a nuestros oídos. Nos parece igual de mal que no sea un requisito obligatorio el que los juegos estén traducidos al castellano para salir en nuestro país, sin embargo, tampoco hay que ser tan alarmista y tajante. El número de juegos que salen traducidos y doblados es mucho más elevado que hace unos meses, de hecho, no tiene ni punto de comparación.*
¿No comprar ningún juego? Ni siquiera te imaginas lo que eso significaría. Si nadie comprase ninguna novedad, las compañías programadoras deberían paralizar sus proyectos, al carecer de fondos; las distribuidoras no sacarían más juegos al mercado español, no podrían traducirlos por falta de recursos y, mucho menos, asistirían a las revistas del sector con publicidad, que tan necesaria es. ¿El resultado? Esta revista que para todos es la mejor del sector, y muchas más, dejarían de existir... un desastre vamos.
Lo de «Fight Unlimited II», totalmente de acuerdo también en que es lamentable el que no esté localizado. Imaginamos lo que sentirás tú que te has gastado el dinero, pero bueno, es un gran juego después de todo.

MENÚ DE DUDAS

El juego «Spawn the Eternal», ¿será llevado al PC? ¿Con una 3Dfx me irá mejor el «Duke Nukem 3D»? ¿Existe un «Earthworm Jim Special Edition» para PC? Si existe, ¿cómo lo puedo conseguir? ¿Qué es un juego en versión beta? Por último, como sugerencia, podriais hacer un informe especial para saber cómo se puede utilizar un editor de un juego.

Cristian Rodríguez Iñigo. Valencia.

RESPUESTA: *No hay muchas posibilidades, por no decir ninguna, de que «Spawn the Eternal» tenga una versión de PC.*
«Duke Nukem 3D» no irá mejor aunque instales una aceleradora 3D, principalmente porque este tipo de hardware se encarga de gestionar y mejorar polígonos y el juego está realizado a base de píxeles.
No existe esa entrega de «Earthworm Jim» que nos señalas. Sí te podemos decir que dentro de poco saldrá la versión tridimensional del mismo, optimizada para usar tarjetas aceleradoras 3D.
Un juego en versión beta son, para que nos entendamos, versiones aún sin finalizar de un título en cuestión, por lo que aún guardan algún que otro fallo que es subsanado en la versión definitiva. Normalmente vienen grabadas en un oro, es decir, un CD Grabable, y el cual no tiene ningún tipo de xerigrafía en él como las imágenes que vienen impresas en los CD que tienes.
Estas versiones beta son las que suelen mandarnos las compañías para que podamos ver los juegos algunos meses antes de su puesta a la venta, y así poder informaros con el tiempo suficiente de cada lanzamiento.

PASIÓN POR «TOMB RAIDER»

Tengo el juego «Tomb Raider II» y me ha gustado tanto que seguramente compraré la primera parte. De los juegos «Dark Forces», «Jedi Knight», «Mysteries of the Sith», «Resident Evil», «Men in Black» y «Blade Runner», ¿cuáles son como «Tomb Raider», es decir, que se ve el protagonista siempre en la pantalla? ¿Cuál de estos tiene las voces traducidas al castellano?
Por último, ¿tardará mucho en salir la versión de PC de «Resident Evil 2» y «Gran Turismo»?

Yaiza Giovanna. Santa Cruz de Tenerife.

RESPUESTA: *Aunque «Jedi Knight» y «Mysteries of the Sith», ampliación del primero, son en un principio arcades subjetivos tipo «Quake», existe una opción para activar una perspectiva como la de «Tomb Raider», por lo que estos se acomodarían a tus exigencias. Los demás tienen un estilo diferente, por lo que no son opciones viables, a pesar de ser grandes juegos.*
Estos dos que te remarcamos, están doblados al castellano en voces y texto.
En cuanto a las conversiones que nos indicas, para «Resident Evil 2» aún habrá que esperar bastante, y en lo referente a «Gran Turismo», pocas o ninguna posibilidad tenemos de disfrutar de ese juego los usuarios de PC, ya que Sony lo hizo pensando en que fuera exclusivo para PlayStation. Privilegios de ser usuario de consola.

SOBRE VELOCIDADES E IDIOMAS

Tengo un Pentium 100 MHz, con 16 MB de RAM. ¿serviría de algo aumentar a 32 MB, sin cambiar el procesador?
Me he comprado el pack «Ultima Collection», pero el «Ultima VII: The Black Gate» y el «Ultima VII: The Serpent Isle» me van muy rápido ¿Cómo estabilizo la velocidad?
Me iba a comprar «Lands of Lore», pero me arrepentí al ver la caja blanca y con la carátula del juego en el centro, que venía por detrás escrito en italiano y en español. ¿Es el juego en español? Si no lo es, ¿puedo jugar bien sin dominar el idioma en el que esté?

Jesús Castillo Aguilar. Granada.

RESPUESTA: *¿Tendrá un coche más potencia si se le añaden más caballos, a pesar de que su motor siga siendo 1.5? La respuesta, tanto para el coche, como para el ordenador con los megas de RAM complementarios, es afirmativa.*
Previniendo este problema, los señores de Origin incluyeron un pequeño programa con el que se puede ajustar la velocidad de nuestro procesador. Su nombre es Moslo, con lo que solamente tendrás que buscarlo en el CD y aprender su sencillo manejo.
«Lands of Lore» de la serie White Label es el mismo que el normal, sólo que con el precio reducido. Si de verdad te gusta el título, cómpratelo sin pensarlo, pues es de lo mejorcito que ha salido en el ámbito de los JDR.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

PORTÁTILES MÁS VELOCES



Las empresas de hardware **Compaq, Digital, Gateway 2000, Mitsubishi y Siemens Nixdorf**, han sacado al mercado los primeros ordenadores **portátiles** con procesador **Pentium II**. La velocidad de dichos procesadores oscila entre los 233 MHz y los 266 MHz y en algunos casos traen como opción el DVD-ROM. Sus discos duros tienen como regla general de 4 a 8 GB, y cuentan en la mayoría de los modelos con 64 MB de RAM.

UNA MARAVILLA INFORMÁTICA



Hitachi ha lanzado al mercado su nueva estación de trabajo, un ordenador con procesador Pentium II 233 MHz, 32 MB de ECC DRAM (ampliables a 256 MB), un disco duro de 4,3 GB, un CD-ROM de 20X, un lector de discos de disquettes de 1.44 MB, puertos BUS y PCI/ISA y preparación de fábrica para funcionar en Intranets y redes locales, gracias a la tarjeta de red y al modem de 56 Kbps que lleva incluido. Pero lo que es más impresionante, es que incorpora un monitor de cristal líquido que soporta resoluciones hasta de 1.024 x 768, con 65.000 colores y un ángulo de visión de hasta 140º.
Si se quiere tener un equipo en casa que se salga de lo normal, no hay más que tener como opción principal este que Hitachi acaba de sacar al mercado, toda una maravilla de la informática.

DURO GOLPE A AMD

Los problemas de contrabando de chips siguen en alza. En esta ocasión la principal afectada a sido la empresa AMD, que ya ha enviado un aviso urgente a sus proveedores de Reino Unido acerca del último envío de chips que, al parecer, son falsos.
A pesar de que AMD le ha quitado importancia al caso, ha abierto una investigación exhaustiva a fin de localizar la fuente de difusión de esos chips, pero como al parecer este envío ha sido realizado desde alguna parte sin determinar del Este de Asia, mucho nos tememos que será imposible localizar al, o a los culpables. De cualquier forma, se sabe que cinco personas han sido detenidas en Taipei por poseer procesadores de Pentium II, por valor de varios millones de dólares taiwaneses.
Aconsejamos encarecidamente que si vais a adquirir un ordenador, os aseguréis de que lo que vais a comprar es realmente lo que estáis pagando, porque nunca se sabe.

EDICIÓN DE VÍDEO PROFESIONAL



La empresa experta en el sector audiovisual e informático **Iomega**, acaba de finalizar su último proyecto: el **Iomega Buz Multimedia Producer**.
Con este hardware vamos a poder realizar, de forma profesional, trabajos de edición de imagen y sonido con una calidad muy superior a la que se puede conseguir con las tarjetas capturadoras de vídeo.
El software que viene incluido es de muy fácil compresión y aprendizaje, haciendo factible la labor incluso para los menos iniciados en la materia.
Los formatos de vídeo soportados por el Iomega Buz Multimedia Producer son MPEG, M-JPEG, AVI y Quicktime.

LA TELEVISIÓN MÁS ÚTIL QUE NUNCA



Disponer de una consola desde la que es posible acceder a Interneta través de la TV, es ahora posible con **Internet TV**, que permite el acceso desde la tele de casa, con teclado inalámbrico y mando a distancia –cuatro buzones de e-mail, un navegador, SO y servicio de fax–. Sus características técnicas son: Procesador RISC de 32 bit, 4 MB RAM, ampliables a 32, 1 MB de Flash RAM, ampliable a 8, modem de 33.6, actualizable a 56 Kbps. o RDSI.

Más información: www.internettv.ari.es

TARJETAS GRÁFICAS MIROMEDIA

UMD S.A. ha llegado a un acuerdo con la multinacional alemana **miroMedia** para la distribución en exclusiva de sus tarjetas gráficas para toda España. MiroMedia se caracteriza por ser líder de mercado en toda Europa. Tiene acuerdos con los principales fabricantes de procesadores gráficos e incluye en sus tarjetas los mejores procesadores del momento (Voodoo, Voodoo 2 y Riva 128).
Dentro de las tarjetas gráficas básicas, dispone de la **miroCrystal DVD**, una excelente tarjeta 2D/3D que equipa un chip SIS 6326 para un alto rendimiento. La tarjeta es además descompresora de MPEG 2 por hardware, estando preparada para visualizar la última generación de películas en formato DVD.
La miroCrystal DVD incluye salida a TV, ya sea para ver las películas de DVD o para ver el entorno de Windows en la TV.
MiroMedia dispone además de la **miroMagic Premium**, una excepcional tarjeta aceleradora 3D que además es VGA 2D. Está basada en uno de los mejores procesadores gráficos del momento: el Riva 128 de la compañía nVidia, corriendo a 128 bit. Su excepcional rendimiento 3D la sitúa como la mejor tarjeta del mercado para juegos bajo Direct 3D, el nuevo estándar de Microsoft para los juegos 3D. Su motor 3D permite aceleración en ventana y soporta OpenGL, muy útil para programas de modelado 3D (3D Studio) o de CAD. Al ser también una excelente VGA 2D, es ideal también para la reproducción de vídeos, presentaciones, etc.
La tarjeta incorpora 4 MB de SGRAM, y tiene salida a TV para ver en la televisión la imagen del ordenador, o para presentaciones, enseñanza, vídeos...
Finalmente, miroMedia incorpora en sus tarjetas **Hiscore y Hiscore 2**, los súper procesadores gráficos



que han revolucionado el mundo de los juegos de ordenador. Los procesadores Voodoo y Voodoo 2 de la compañía 3Dfx, respectivamente.
Sus revolucionarias prestaciones sitúan a estas tarjetas en la mejor opción para obtener de la última generación de Juegos 3D el máximo partido. Equipadas con 6 MB de RAM (Hiscore) y 12 MB de RAM (Hiscore 2), con salida a TV para ver los juegos en pantalla grande, y con juegos de demostración, las miro Hiscore y Hiscore 2 suponen un antes y un después en el mundo de las tarjetas gráficas.
UMD S.A., en su continuo esfuerzo por ofrecer el mejor servicio y en su posición de distribuidor exclusivo en España, ha procedido a la localización al castellano de todos los manuales de usuario, así como de los correspondientes envases. De esta forma, cualquier usuario podrá acceder de manera clara y sencilla a toda la información relacionada con estas tarjetas gráficas.

Para más información: UMD, S.A. 94-476-29-93.

EL GIGANTE DE LOS DISCOS DUROS



Muchos os preguntaréis, ¿los megas de vuestro disco duro son cada vez más escasos? ¿Ya no tenéis sitio para toda la información que pretendéis almacenar? **Quantum** va a solucionar todos vuestros problemas con este nuevo disco duro de increíble capacidad. Hasta **12 GB** de datos pueden ser almacenados. Por si eso fuera poco, su velocidad de búsqueda es altísima: por debajo de los 12 milisegundos y la transferencia de datos supera los 18 MB por segundo.
Con este disco duro no deberíais tener ningún problema a la hora de almacenar vuestros valiosos ficheros, juegos y utilidades, y too lo que se os antoje.

Flash

FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH

*★ La rival de Intel, **Cyrix**, ha lanzado al mercado una versión más potente de su procesador **MediaGX**. Este chip integra funciones multimedia en el procesado principal. Su velocidad es de 233 MHz y el precio de salida de unas 140.000 ptas.*

*★ **Hayes** rebaja los precios de sus modems en Inglaterra. El **Accura 56K** cuesta ahora veinte libras menos, y los demás han sufrido una reducción similar. Esperemos que aquí ocurra lo mismo, pero en pesetas.*

*★ Ya está disponible el **IC-PCR1000**, un receptor de radio, utilizable junto con el PC, que recoge frecuencias desde 0.01 MHz, hasta 1.300 MHz.*

*★ **Logitech** lanza al mercado su **TrackMan Marble +**, un novedoso Trackball que permitirá unos movimientos mucho más precisos, además de la opción de zoom de acercamiento y scroll vertical.*

*★ **Plustek**, empresa creadora de escáneres, acaba de finalizar la construcción del **OpticPro A3P**. Un escáner pensado para trabajar con láminas de tamaño DinA3.*

*★ **Intel** anuncia el inminente lanzamiento de su nuevo procesador **Pentium II 700 MHz**, casi el doble de potente que el anterior, que alcanzaba los 400 MHz. Su presentación se realizó en el pasado CeBIT, que se celebró en Hannover, y la expectación fue asombrosa.*

*★ En el pasado CeBIT, **Panasonic** también presentó su primer **DVD-ROM**. El **LF-D101** reconoce todos los DVD y CD-ROM, como si fuese un lector de 20X, al igual que los nuevos DVD-RAM, capaces de contener hasta 5,2 GB de información y los discos PD.*



Escenarios como jamás habrás visto.
Enemigos que piensan. Sí, piensan.
Impresionante arsenal de armas.
Gráficos y efectos visuales indescriptibles.
Modo multijugador para que tu nueva realidad no tenga fronteras.
Cientos de áreas secretas y misterios que resolver.
Sobrevive. A toda costa.

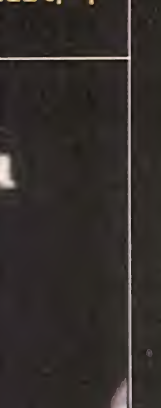
EXPEDIENTE DREAMCAST

Los archivos secretos de Japón

El anuncio oficial de que Sega estaba lista para lanzar, este año, una nueva consola al mercado, no cogió demasiado por sorpresa a nadie. Quizá los detalles sobre fechas concretas constituían la única incógnita, más o menos compleja de despejar, en el laberinto de rumores, noticias, desmentidos y especulaciones varias sobre lo que iba a ser Sega Katana. Ahí estaba, sin embargo, el primer error y la primera sorpresa que la compañía tenía reservada a la prensa, en el momento de hacer públicas las características de la nueva consola. Moría Katana y nacía Dreamcast, el proyecto con el que Sega intenta reconquistar el prestigio y el mercado perdidos en el mundo del videojuego. La cita fue en Tokio. Cita a la que Micromanía acudió gracias a una invitación de la compañía para asistir en vivo a uno de los acontecimientos más esperados de los últimos años.



Muchos juegos arcade podrán ser transferidos a formato Dreamcast, y viceversa



La situación de Sega, a nivel doméstico, resultaba, ciertamente, preocupante hasta hace pocos meses. Saturn había resultado un fracaso de considerables proporciones en el mercado Europeo y Norteamericano. Japón es el único lugar donde Sega mantenía su prestigio, y su trozo del pastel en el negocio de los videojuegos, por encima incluso de Nintendo 64.

Las razones para que Saturn no alcanzara el éxito esperado se basan en muy diversos factores. Por un lado, la complejidad del hardware de Saturn –de un gran potencial teórico, pero bastante complejo de aprovechar en la práctica–, que dificultaba a los desarrolladores el poder explotar todas sus posibilidades técnicas. Por otro, unos precedentes bastante desgraciados en el lanzamiento de nuevo hardware (Mega CD, 32X, etc.) que, amén de no cumplir con casi ninguna de las promesas hechas a los usuarios sobre una revolución en el nacimiento de un nuevo universo de software, se sucedió a una velocidad tan vertiginosa que la confusión del usuario entre características técnicas, ofertas de software, compatibilidad de los sistemas disponibles, posibilidades de conexión entre sí... y unos precios algo desorbitados, al igual que el de Saturn en el momento de su lanzamiento, no contribuían lo más mínimo a que la consola de 32 bit de Sega naciera como un sistema popular.

Hasta la fecha, Sega siempre ha tenido el colchón salvador del sector arcade y los parques temáticos, para compensar las posibles desgracias económicas en el mercado doméstico. Sin embargo, y en palabras del Presidente de Sega, Shoichiro Irimajiri, “la compañía no podía seguir manteniendo la actual situación en el mercado de consolas.”

Sony y PlayStation –algo que muy pocos hubieran podido imaginar hace unos cuantos años, cuando Nintendo era el enemigo a batir– pueden haber sido, en gran parte, los responsables directos –o uno de los factores determinantes– del nacimiento de Dreamcast, amén de la necesidad imperiosa de Sega de recuperar el prestigio perdido, y la confianza de los usuarios y del gran mercado (la mayoría de desarrolladores y grandes distribuidores habían dejado, casi por completo, de lado el apoyo a Saturn y a la producción de juegos para ésta).

Curiosamente, quizá por casualidad –desengañémonos, las casualidades no existen en un mercado como éste–, desde Sony Japón se rompió el silencio sobre el desarrollo de PlayStation 2, poco después de que Sega hiciera oficial el lanzamiento de Dreamcast para este mismo año. ¡Cosas de la vida!

Y así, llegamos al 21 de Mayo de 1.998. Tokio, Japón. Los preparativos para la multitudinaria conferencia (unas 850 personas acreditadas) de presentación de la nueva consola de Sega, y la posterior fiesta-celebración comienzan a primera hora de la mañana. La rueda de prensa comenzará a las cuatro de la tarde. Y es entonces cuando se descubre la primera sorpresa...

SEGA. THE NEW CHALLENGE

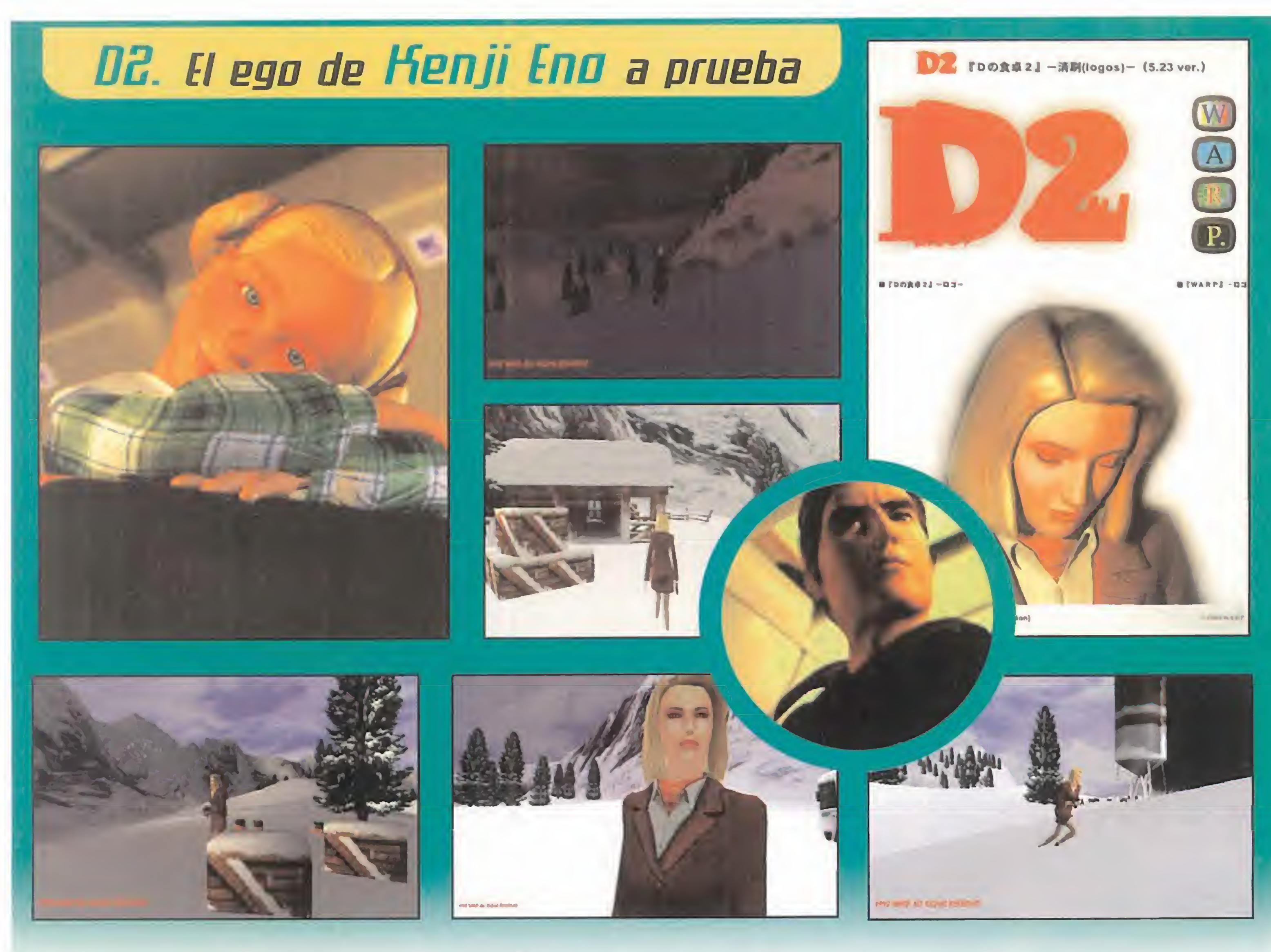
Bajo el nombre de “El Nuevo Desafío”, Sega se prepara para hacer oficiales todos los rumores: tecnología basada en arquitectura y SO de PC, la alianza con distintos proveedores de tecnología (Hitachi, Yamaha, NEC, Videologic...), las especificaciones de la máquina.... En uno de los salones del Hotel New Otani comienzan a colocarse pantallas gigantes de vídeo, sillas, televisiones... Y cuelgan varios carteles con un nombre enigmático: Dreamcast. Oficialmente, Katana acaba de morir.





Se llegaron a barajar más de 5.000 nombres diferentes para la consola, antes de escoger el definitivo

D2. El ego de Kenji Eno a prueba



Bajo la promesa de que todos los títulos desarrollados por third parties estarán disponibles en exclusiva para Dreamcast (y, posiblemente, muchos de ellos para PC, puesto que la modificación en el paso de uno a otro sistema es mínima, dado el soporte tecnológico y de SO), Sega y Warp celebran en el Tokio International Forum la Premiere mundial de «D2», ante una audiencia en vivo de más de 5.000 personas –había que ver las colas kilométricas antes de que se abrieran las puertas– el ambicioso y largamente esperado título diseñado por Kenji Eno.

La segunda parte de «D» continúa con la misma protagonista, Laura, y un argumento diabólicamente retorcido, en el que acción y terror se dan la mano, y con una dosis de gore realmente alucinantes.

El que iba a ser uno de los títulos estrella de la fallecida tecnología M2, desarrollada por 3DO, ve finalmente la luz en un acontecimiento que se transmitió por Internet a todo el mundo en tiempo real –gracias a RealVideo–, el día 23 de Mayo de 1.998. Kenji Eno actúa como maestro de ceremonias en un evento que se inició con los acordes de «Carmina Burana», y la proyección íntegra de la secuencia de introducción del juego (¡más de 10 minutos de imagen sintética en acción!). Finalmente, Eno da paso a la explicación (en japonés, claro) de diversas características del juego y de las posibilidades técnicas de la máquina. El logo de «D2» se muestra en pantalla, con una textura metálica "sangrienta", rotando, con zooms, reflejos en tiempo real... El modelo 3D de Laura –varios cientos de miles de polígonos–, aparece en escena y elabora una coreografía de animaciones en tiempo real asombrosa. Y, por fin, el juego.

Un paisaje nevado entre montañas, cámaras que avanzan, rotan, giran y siguen la acción a toda velocidad, un entorno 3D de gran detalle, acción en tiempo real (3D, tiempo real, una chica... cualquiera diría que «Tomb Raider» ha dejado huella...) y, de repente... ¡¡¡el sistema se cuelga!!! Eno, entre aplausos y gritos de ánimo de sus admiradores, pide disculpas y excusa el error argumentando un desarrollo al que le queda mucho. No todo iba a ser perfecto.

Irimajiri pone la nota final al evento, ante la aclamación y los aplausos del público, que comprueba que Sega no se ha ido, y que Dreamcast es algo más que una promesa de futuro. Y es que el futuro ya está aquí.



Aunque a algunos el nombre de la consola nos parece más apropiado como título de un JDR nipón, que como denominación de origen de una pieza de hardware, la decisión no ha sido fruto de la casualidad. Más de 5.000 nombres se llegaron a barajar, hasta la elección final, en el que se sintetiza el espíritu de la máquina. Una tecnología de ensueño y una calidad visual y unas posibilidades de juego, comparables a un entorno de calidad cinematográfica.

La presentación de Dreamcast, teóricamente, es un evento preparado y orientado al mercado japonés, aunque Sega ha tenido la deferencia de invitar a unos cuantos representantes de la prensa internacional, entre los que nos contamos. Y cuando, finalmente, se llegan a las cuatro en punto de la tarde, una dulce voz femenina japonesa anuncia a Shoichiro Irimajiri como gran Maestro de Ceremonias del acontecimiento. Las luces caen, y comienza el espectáculo.

El comienzo del discurso de Irimajiri (en japonés aunque, gracias a Dios, con traducción simultánea al inglés) agradece la asistencia del público presente, y ensalza las virtudes de Sega y de su nuevo proyecto, hablando de revoluciones tecnológicas y de concepto, con referencias directas a las diversas compañías que han participado en el proyecto. NEC y Videologic, con el soporte de la tecnología gráfica Highlander, basada en el Power VR 2; Yamaha, creador de los chips dedicados al apartado sonoro; Hitachi, responsable del desarrollo del SH4, CPU principal de Dreamcast, un chip de 128 bit con dedicación y soporte extraordinarios de entornos 3D... y Microsoft, noticia de la que hubo confirmación muy pocas semanas antes del acontecimiento de Tokio.

En la conferencia de desarrolladores celebrada en EE.UU., se hizo una demostración de la tecnología de Dreamcast mediante una emulación por PC, con la base de Windows CE como SO. Y es que una versión especial de Windows CE, y no otra cosa, será el SO de Dreamcast. ¿Extraño? No, realmente, si tenemos en cuenta que toda la arquitectura de la máquina parte de una base prácticamente idéntica a un PC, pero dedicada y optimizada para videojuegos.

LA DEMOSTRACIÓN

En el punto álgido de la conferencia, Irimajiri anuncia que en las pantallas de vídeo se va a poder contemplar, por vez primera de forma pública, sólo una pequeña demostración de lo que la tecnología de Dreamcast es capaz de conseguir. Sólo la punta del iceberg, con una demo desarrollada en pocos días, y a modo puramente ilustrativo pues, según el Presidente de Sega Japón, lo que allí aparecerá no es más que una serie de escenas que llegan a un 20% de lo que la versión final de la máquina ofrecerá.

Una foto de Irimajiri aparece en pantalla. El ángulo de visión varía para obtener una perspectiva lateral de la misma y entonces, la cara del maestro de ceremonias pasa de las dos dimensiones a adquirir una consistencia 3D, casi auténtica y, en tiempo real, comienza a hablar y continuar el discurso del Irimajiri de carne y hueso.

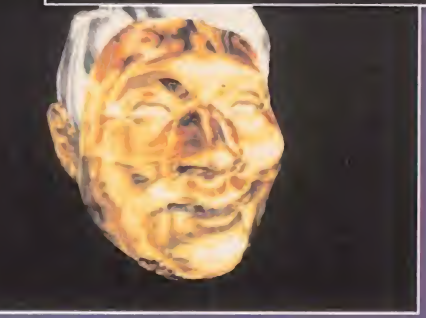
La calidad gráfica es brutal (SVGA en millones de colores, reflejos, brillos, efectos volumétricos de luces, rotación del modelo...), y entonces comienza el primer espectáculo visual de la velada. Focos de colores comienzan a rotar alrededor de la cabeza del Irimajiri virtual a velocidad de vértigo. La textura de la cara cambia y se hace metálica, con todo tipo de efectos de reflexión y especulares... Luego se vuelve transparente, más tarde se deforma... Sólo un aperitivo para la siguiente escena, un travelling imposible de ida y vuelta, una y otra vez, sobre una isla en una puesta de sol deslumbrante, en la que la cámara se mueve por las callejuelas de una ciudadela, ►







Es algo bueno y malo (respecto a Naomi) puesto que los usuarios domésticos demandarán mucho más software para la consola, y probablemente algunos desarrollos no encontrarán su hueco en el sector recreativo





Se trabajó en el logo y el nombre de la nueva máquina como un año y medio. Fue un gran esfuerzo en investigación y diseño, en cuestión de marketing, para identificar el producto con la filosofía de Sega de ofrecer innovación y calidad

Se tendrá mucho cuidado en la selección de títulos para formato doméstico y para Naomi

Dreamcast. Características técnicas

CPU SH4	RISC CPU. Engine gráfico de 128 bit (200MHz/360 MIPS/1.4 GFLOPS)
ENGINE GRÁFICO	Power VR2 (3 millones de polígonos/s)
SONIDO	Procesador Yamaha 32 bit RISC (64 canales ADPCM)
MEMORIA	16 MB RAM (64 Mbit SDRAM x2) + (memorias específicas de vídeo (10 MB) y sonido (2MB)
MODEM	V34 33.6 kbps. V42 y soporte MNP5. (Recambiable)
SO	Windows CE adaptado (soporte de DirectX adaptado, APIs específicos, D3D, DirectDraw, Open GL, etc.)
CD ROM	12X (discos de alta densidad)
PALETA	16.7 millones de colores
CG	Bump mapping, niebla, Alpha Blending, Mip Mapping, filtro Trilineal, Anti Aliasing, efectos especulares...
GRABACIÓN DE DATOS	VMS
TAMAÑO	190x195x78 mm
PESO	2 Kg



Última hora Última hora Última hora Última

Dreamcast en el E3

Tras la presentación de Dreamcast en Japón, Sega of America presentó el día 27 de Mayo, justo antes de la celebración del primer día del E3, y en un acontecimiento similar al que tuvo lugar en Tokio, Dreamcast.

Este tipo de eventos "off the show" son bastante habituales en las ferias del videojuego. Aunque, en la presente ocasión, el acontecimiento tenía más relevancia que en otros momentos.

Una de las actualizaciones de información más importantes, ofrecida por Bernard Stolar, Presidente de SOA, fue el acuerdo con nuevos third parties para la distribución propia de juegos desarrollados para Dreamcast. Las cinco compañías nombradas fueron Acclaim, Midway, GTi, Interplay y Microprose. Sin embargo, las sorpresas no acabaron ahí.

Tras un largo discurso en el que se remarcaron las excelencias tecnológicas de

dominada por el torreón de un castillo. Absolutamente delicioso –con tres millones de polígonos por segundo se pueden hacer grandes cosas–. Poco después, empiezan a aparecer las primeras referencias a características de la máquina y de sus periféricos. El más impactante es el VMS (Visual Memory System), un pequeño dispositivo que se inserta en el pad de Dreamcast, cuyo uso va de la configuración como tarjeta de memoria para salvar partidas, a la planificación de combos, diseño de estrategias para un JDR, configuración de coches en juegos de carreras, etc. Que, en lugar de aparecer en pantalla, se visualizan en este dispositivo, por si queremos evitar que un contrincante descubra nuestros secretos. O para juegos en red, por Internet... o el uso por separado como una consola portátil, capaz de conectarse con otro VMS para disfrutar de pequeños juegos. Una idea alucinante que incluso, va a permitir que Sega lance en Japón este verano, antes de la aprición de Dreamcast, el VMS por separado. Y es que el VMS permitirá jugar con partidas salvadas en casa, en una máquina recreativa (lo que indica que una placa arcade,





Dreamcast, Stolar anunció la presentación de un vídeo de varios segundos, en el que se iban a contemplar las primeras imágenes de un juego, actualmente en desarrollo (y, de momento, sin nombre) que iba a demostrar lo que la potencia de la máquina, a un 20%, era capaz de alcanzar en calidad visual. Allí apareció un shoot'em up 3D de naves, que parecía imposible de imaginar en un sistema doméstico de videojuegos, hace sólo unas semanas. La calidad gráfica era tal, que parecía estar contemplando una animación típica de demostración de una estación de trabajo de Silicon Graphics, sólo que aquello era tiempo real, y una consola. Algo fascinante dotado de unos efectos de luz, texturas, gráficos, resolución, animaciones, movimientos y efectos visuales apabullantes.

Si esto es sólo el principio de lo que nos espera con la consola Dreamcast, estamos de enhorabuena.

con el nombre clave de Naomi, y basada en la tecnología de Dreamcast, está en camino), enviar datos por teléfono... y muchas más aplicaciones aún no desveladas.

La presentación finalizó con la presencia de los representantes de las compañías involucradas en el proyecto, incluyendo a Bill Gates, en un discurso grabado en vídeo, y subtitulado en japonés, en el que comentaba su total confianza en Sega y en este proyecto, y la esperanza de llegar a hacer grandes cosas en común, en el futuro. Y ya se sabe que lo que Bill se proponga...

LA DEMOSTRACIÓN (Y 2)

Una segunda demostración de la tecnología de Dreamcast tuvo lugar el día siguiente, sólo para los periodistas europeos, en las oficinas de Sega Japón. Hideki Sato, uno de los principales responsables del proyecto, y supervisor del desarrollo de hard y soft de Dreamcast, actuó como anfitrión.

Allí, y bajo la prohibición total de tomar fotografías o grabar en vídeo cualquier imagen, se nos repitió la secuencia de la ciudadela que se presentó en la conferencia del día anterior, y escenas de varios "proyectos" (puede que se conviertan en juegos, puede que no) para demostrar algunas de las posibilidades de la máquina. La advertencia de que la emulación se estaba haciendo por PC –el diseño final de la arquitectura está acabado, pero la producción industrial de placas base aún no ha empezado–, y de que aquello no era sino una tercera parte, como mucho, de lo que la máquina daría de sí, dio paso a una espectacular carrera de prototipos que "volaban" por la pista del circuito más detallado y realista que imaginarse pueda. Después, un extraño personaje se movía por la superficie de un lago, pilotando un no menos curioso vehículo parecido a una moto de agua, mientras la luz cambiaba constantemente, afectando a la reflexión y refracción del entorno subacuático.

Sato San pasó a explicar algunas particularidades de Dreamcast (resoluciones desde 640x480 y superiores, 64 canales de sonido 3D, CD de alta densidad –lo que se interpretó como que los juegos estarán soportados en un CD de 1GB, grabado por ambas caras–, posibilidades de uso de Dolby Surround y Pro Logic en la máquina –que no nos quisieron confirmar–...).

En definitiva, algo que se perfila como tecnológicamente superior, y en cuestión de jugabilidad, con posibilidades impensables.





El modem de Dreamcast será reemplazable, porque la potencia de estos periféricos aumenta a gran velocidad y el usuario necesitará disponer de toda la potencia posible

Los juegos de third parties para Dreamcast serán exclusivos para este formato. El primero en presentarse ha sido «D2», de Warp





Sólo en el caso de Saturn, el mercado japonés ha estado por encima del europeo y americano, en cuestión de volumen de negocios

Habrá una nueva placa arcade basada en la tecnología y arquitectura de Dreamcast, llamada Naomi. Yu Suzuki ya está trabajando en ella y comentó hace poco que consiguió, en una prueba de software, cerca de 3 millones y medio de polígonos en movimiento

LA CONEXIÓN EUROPEA

Uno de los puntos que Sega está fortaleciendo para el lanzamiento de Dreamcast en Europa es el relativo a contar con un grupo de desarrolladores experimentados y de reconocido prestigio, capaces de aportar talento y calidad a los títulos propios que se desarrollen en el viejo continente (¿el Dream(cast) Team?) La política y la estrategia no ha consistido únicamente en alcanzar acuerdos con estos equipos de programación, sino en invertir en ellos, pasando a ser propiedad, en parte o totalmente de Sega, para asegurar un stock de juegos lo suficientemente interesante y atractivo. Así, allí se presentaron ante la prensa portavoces de Appaloosa (creadores de, entre otros, «Ecco»), Argonaut («Croc», «Starwing»...), Red Lemon, Bizarre Creations («Formula 1»), y No Cliché, compañía



formada por el equipo íntegro de lo que fue Adeline, con Frederick Raynal («Alone in the Dark», «LBA») como director de desarrollo, y perteneciente al 100% a Sega.

Algunos de los detalles que se desvelaron sobre los títulos en los que están trabajando –ningún nombre, ninguna imagen, ningún detalle descriptivo– nos remiten a los géneros en que cada uno de estos equipos más acostumbrados están: Carreras de coches, Acción, Simulación, Aventuras.... Una buena forma de asegurarse variedad y calidad para el lanzamiento europeo de Dreamcast (Navidades del 99), para el que se prevén disponibles, al menos, 30 títulos.

Sega, por su parte, ya está ultimando los cinco primeros juegos que acompañarán al gran

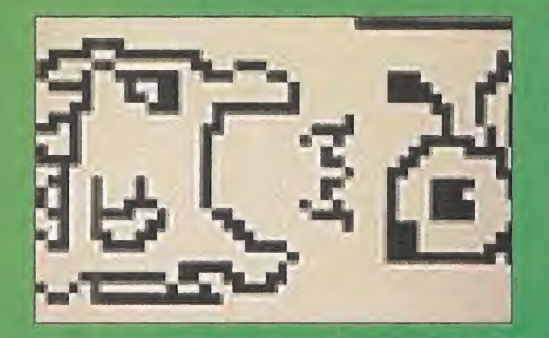


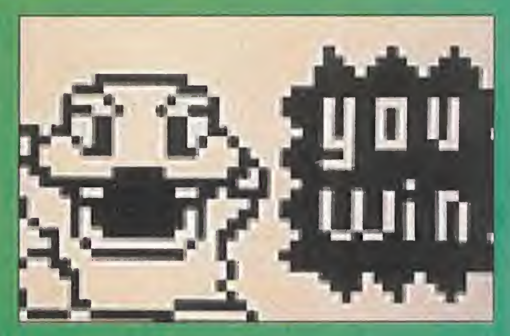
lanzamiento japonés de la máquina, y entre los que estará (rumores, rumores y más rumores) el ansiado proyecto de Tetsuya Mizuguchi de realizar un juego de fantasía (rol y aventura) como nunca antes se ha visto. Eso será el 20 de Noviembre (y, qué casualidad, el 23 de Noviembre Nintendo lanzará «Zelda 64. The Ocarina of Time», para N64).

VMS. El primer juego

El VMS es, quizás, una de las innovaciones más rompedoras del diseño de Dreamcast. El pequeño invento es capaz de ofrecer una variedad de usos como pocos pueden imaginar, desde la grabación de datos hasta la conexión con una recreativa y, desde luego, una de sus aplicaciones más importantes, como portátil.

Tan es así, que el dato de que Sega lo vaya a lanzar antes de la aparición de la máquina da idea de su potencia. De hecho, ya empiezan a circular informaciones sobre juegos exclusivos del VMS, y se conoce el primero de ellos. A los pocos días de la presentación de Dreamcast, el nombre «Atsumete Godzilla» y las primeras imágenes, han salido a la luz. Se trata de un juego protagonizado por el popular monstruo creado por la Toho, a camino entre un arcade de lucha y un DigiMon (una variedad de Tamagotchi), en el que el ganador del combate utiliza el DNA del enemigo para





crecer y mutar. Así, se verán personajes en «Atsumete Godzilla» como Mothra y King Ghidra.

El juego, desarrollado por Sega, se podrá adquirir primero en todos los cines (japoneses) que estrenen «Godzilla» y más tarde en las tiendas. Se calcula un precio que ronde los 20 $ para el juego, y que el VMS valdrá otros 20 $.



Se está intentando llegar a un acuerdo con Square Soft para la edición del próximo «Final Fantasy» en Dreamcast



Entrevista a

Shoichiro Irimajiri

PRESIDENTE DE SEGA JAPÓN

"Dreamcast es la mejor máquina de juegos que existe en todo el mundo..."

Es Presidente de Sega Enterprises desde hace pocos meses, pero parece tener las ideas muy claras. Es, además, el máximo responsable en el intento de volver a colocar a Sega en el lugar que no hace tanto ocupaba, de la mano del proyecto más ambicioso (y arriesgado) que la compañía haya afrontado jamás, con el lanzamiento de una nueva consola, adelantando casi dos años sobre las previsiones más optimistas el nacimiento de una nueva generación de hardware. Dreamcast nació, oficialmente, en Japón, el 21 de Mayo de 1.998, y Micromanía viajó hasta Tokio para conocer los detalles del acontecimiento y escuchar las declaraciones de Shoichiro Irimajiri respecto a la apuesta de Sega para llegar a su 50º aniversario, en el 2.001, a la cabeza del mercado.

MICROMANÍA: Puesto que Saturn aún se mantiene fuerte en el mercado japonés, ¿cuál será la estrategia de Sega para el lanzamiento en Japón de Dreamcast?

SHOICHIRO IRIMAJIRI: *El lanzamiento de una nueva máquina como Dreamcast en el mercado japonés no implica que vayamos a dejar de lado Saturn. En primer lugar, aún existe una importante demanda en Japón, y Sega seguirá proveyendo de software a Saturn, aparte de los proyectos que se estén desarrollando para Dreamcast.*

Nuestros planes prevén que de aquí a que Dreamcast esté disponible, y hasta final de año, habrá entre 250 y 300 títulos más para Saturn, en Japón.

También queremos potenciar Saturn como una máquina atractiva para los desarrollos de "third parties", puesto que con la base de hard actualmente instalada Saturn se encontrará en una posición ventajosa, en la que habrá menor competencia entre desarrolladores y se puede contemplar como una gran oportunidad de conseguir beneficios, así como una presencia importante en el mercado de cara al usuario final.

Sobre todo, podemos pensar en los "third parties" que sean capaces de sacar partido de juegos 2D. A veces es complejo (para los desarrolladores) trasladar la ambientación de un juego en 2D a 3D, aparte de la complejidad que encierra Saturn para estos desarrollos. Y, bueno, en Japón hay una auténtica pasión por la animación 2D... Así, podríamos plantear una situación del mercado en la que los juegos de gran calidad, 3D, serían desarrollados para Dreamcast, y los juegos 2D podrían enfocarse hacia Saturn.

MM.: Parece que, en cualquier caso, PlayStation domina el mercado en Japón. ¿Cómo puede el lanzamiento de Dreamcast, y cómo podría Sega, atraer a parte de ese mercado que está volcado en PlayStation?

S.I.: *La potencia del hardware Dreamcast es muy superior a todo lo que PlayStation pueda ofrecer ahora mismo. Además, la gran mayoría de "third parties" ya han declarado que sus grandes títulos, sus más ambiciosos proyectos, quieren desarrollarlos para el soporte que les ofrece Dreamcast, por la mejor tecnología que ofrece.*

En cualquier caso, dentro de poco más de un año o dos, esa pregunta no tendrá sentido, o se la estarán haciendo a Sony, puesto que es la época en que PlayStation 2 será lanzada. De todos modos, para entonces Sega y Dreamcast ya llevarán tiempo en el mercado, y existirá un gran número de juegos, con lo que nuestra ventaja es evidente. También hay que tener en cuenta que incluso si PlayStation 2 sale a la venta antes de lo previsto, supongamos que a mediados de 1.999, Dreamcast cuenta con una tecnología líder en cada apartado específico (CPU, gráficos, sonido, SO...) y es muy difícil que esta tecnología sea batida con facilidad. Así, no se puede comparar, ahora mismo, lo que un juego de Dreamcast ofrece con lo que tiene PlayStation disponible. Podré responder a ello cuando PlayStation 2 esté en el mercado.

MM.: El lanzamiento de Dreamcast en el mercado europeo y los EE.UU. se retrasa hasta navidades del 99. ¿La razón es que, para esas fechas, PlayStation puede encontrarse en una posición menos afianzada de la que dispone hoy día?

S.I.: *Sabemos que el mercado en Europa y en Estados Unidos es un área muy compleja para Sega en estos momentos. Saturn no ha funcionado nada bien en estos mercados, y queremos contar con una seguridad del 100%, e incluso del 200%, de que en el momento en que Dreamcast aparezca en Europa y EE.UU., cuente con el suficiente número de títulos de calidad.*

Por eso el lanzamiento se realizará antes en el mercado doméstico (Japón), donde ya tenemos esa seguridad.

El desarrollo, además, de un juego en Europa o Estados Unidos suele resultar más largo que en Japón, con unos 18 meses de media, por las propias características de los títulos que se demandan en cada área.

No podemos adaptar todos los juegos que se desarrollan en Japón a los gustos

El coste global del desarrollo de Dreamcast se sitúa en torno a los 500 millones de dólares

del público de diferentes mercados y, por otro lado, los "third parties", en Europa y Estados Unidos, han empezado a trabajar hace muy poco con la tecnología de Dreamcast, y deben terminar de familiarizarse con ella, además de tener que disponer de tiempo para programar juegos de calidad. Por eso el lanzamiento se retrasa casi un año en estas zonas.

MM.: Dreamcast basa casi toda su tecnología en una arquitectura de PC. ¿No cree que esta decisión puede afectar la visión del usuario en Japón, considerando Dreamcast como una máquina que realmente no esté enfocada, al 100%, hacia los videojuegos?

S.I.: *En Sega creemos que Dreamcast es la mejor máquina de videojuegos existente en el mundo. Y, probablemente, pese a que la tecnología está continuamente evolucionando, lo seguirá siendo hasta el año 2.000, por lo menos. Esa es nuestra percepción.*

Además, puede ser considerada como el mejor sistema de entretenimiento doméstico en diversos aspectos, aunque en Sega nos hemos centrado en el videojuego, únicamente.

La razón para usar Windows CE, por ejemplo, es muy sencilla, ya que deseábamos que la máquina pudiera disponer de la mayor variedad posible de títulos y géneros. La gran mayoría de desarrolladores comenta la sencillez y versatilidad de la máquina en diversos aspectos, a la hora de diseñar un juego. Por ejemplo, el uso del CD es mucho menor que en otras consolas, y se puede acceder directamente a toda la potencia que brindan la memoria y el hard 3D casi instantáneamente.

Cuanta más potencia se ofrezca en el hardware, más posibilidades existen de disponer de variación en el software. Pongamos como ejemplo la música, que en el futuro será uno de los aspectos más importantes de un juego en formato doméstico, como de hecho lo es ya en algunas máquinas arcade. Existen muchísimas recreativas que basan gran parte de su atractivo en un sonido espectacular. Así, además, podemos pensar en una serie de títulos en géneros innovadores para las consolas. Quizá los grandes distribuidores y desarrolladores no entren en estas nuevas categorías, pero habrá otros nuevos que sí.



Se quiere crear un nuevo grupo de personajes de videojuego que se identifiquen con la imagen de Dreamcast

MM.: ¿Ha sido uno de los objetivos concretos de Sega para la nueva consola, situar Dreamcast como la plataforma ideal para JDR?

S.I.: *Una de las condiciones que sitúan a Dreamcast a la vanguardia tecnológica, es la posibilidad de disfrutar de un nivel de calidad visual casi cinematográfica. Si pensamos en un JDR, es fácil darse cuenta que la historia de un juego de estas características se desarrolla como si fuera una película... En el pasado, han existido juegos de gran calidad, y con secuencias de animación fabulosas, pero al entrar en el área de verdadera interacción, los gráficos, de repente, cambiaban drásticamente. En Dreamcast podemos tener una calidad gráfica similar en la parte interactiva y en las secuencias cinemáticas, así, en mi opinión, es* la máquina perfecta para desarrollar *JDR de calidad.*

El vortex (logo) de Dreamcast simboliza el nacimiento de la máquina y de un nuevo universo de videojuegos

MM.: Tradicionalmente, el que Sega haya estado presente en el mercado con cada nueva máquina mucho antes que los competidores, no parece haber dado resultados visibles, a la larga, como la estrategia correcta. ¿No habría resultado más adecuado haber esperado a que Sony o Nintendo hicieran el siguiente movimiento?

S.I.: *Ahora mismo, en el mercado, y dentro de lo que en su momento se bautizó como máquina de la nueva generación, existen tres formatos: Saturn, PlayStation y Nintendo 64. Estas dos no serán sustituidas por un nuevo hardware hasta, probablemente, dentro de un par de años, mientras que Sega lo va a hacer este mismo año.*

De todos modos, no se puede decir que existe un periodo concreto, o previsible, para cambiar una máquina por otra en el mercado. Puede que PlayStation se vea desplazada por PlayStation 2 en 1.999, y que Nintendo 64 no sea sustituida por un nuevo hard hasta el año 2.001. Puede que, incluso, de ahora en adelante, las nuevas máquinas sean sustituidas por todas las compañías a la vez, de manera simultánea, dependiendo de las exigencias del mercado. Así, no es tan importante llegar primero, sino llegar primero y satisfacer las exigencias de calidad, a la vez.

MM.: ¿Cómo cree que afectara al futuro de las consolas el soporte de juegos por Internet? ¿Existe, realmente, un negocio con futuro para este soporte, entre las consolas?

S.I.: *Existe, ciertamente, una demanda de juegos online en el mercado, y de soporte de estos juegos en muy diversas facetas. Al mismo tiempo, desde la perspectiva de negocio del juego online, existe un interés concreto por parte de Sega, aunque el camino a seguir aún debe ser definido. De hecho, casi todos los desarrolladores afirman que en un plazo de un par de años muchas cosas habrán cambiado drásticamente. Así que, sin tenerlo todo muy claro, siguen desarrollando juegos online, aunque hay mucho que explorar y definir.*

Aún no está decidido el color final de la máquina (por el momento, blanca)

MM.: En mercados como Europa Y Estados Unidos, donde Saturn puede considerarse un fracaso, ¿puede crearse un conflicto con el lanzamiento de Dreamcast, a la hora de alcanzar un éxito aceptable?
S.I.: *Bueno, incluso en Japón se puede decir que hemos perdido un pequeño porcentaje del mercado del videojuego, a medida que PlayStation ha ido creciendo y convirtiéndose en una fuerza dominante. Así, para volver a recuperar la confianza de todo tipo de usuarios y del mercado, tenemos planeadas una serie de distintas actividades. Siempre desde la perspectiva de buscar la satisfacción del usuario final.*
Hasta que el 20 de Noviembre se lance la máquina, se prevén varias acciones de marketing y, en EE.UU. y Europa en concreto, donde la situación de Saturn no es nada optimista, se tendrá que llevar a cabo un esfuerzo especial.

MM.: ¿Cuántas compañías han llegado a un acuerdo con Sega para realizar juegos para Dreamcast?
S.I.: *Es complicado responder a esta pregunta. En Septiembre se dará más información, con nombres de compañías, desarrolladores y juegos. Por ahora, sólo puedo decir que unos 120 equipos están implicados en el desarrollo de juegos para Dreamcast.*

MM.: ¿Cuáles son las previsiones en ventas, en el momento de su lanzamiento en Japón?
S.I.: *Planeamos movernos en unas cifras que oscilen entre un millón y un millón y medio de máquinas, hasta Marzo de 1.999 (en Japón).*

MM.: ¿Cuál ha sido el coste global del desarrollo de Dreamcast?
S.I.: *En cifras brutas, unos quinientos millones de dólares. En todo caso, habría que matizar diversos aspectos. En cuanto al desarrollo del hardware en sí, entre 50 y 80 millones de dólares. Para el software algo así como 150 ó 200 millones y, en cuestiones de marketing y promociones, unos 100 millones de dólares en cada mercado en concreto.*
... Antes de entrar en el mercado del videojuego mi trabajo estaba en el mundo del motor. Cuando teníamos que preparar el diseño de un nuevo coche, el coste podía ser unos 200 millones de dólares y, ahora, para esta "pequeña" máquina, casi triplicamos ese presupuesto. ¡No entiendo nada! (risas).



Sony es el mayor competidor que tiene Sega, y al que intentará plantear la batalla más dura posible

Tempestad tras la calma

Pudiera parecer más lógico al revés, pero no es así. Tras unos meses de relativa calma en el panorama estratégico, viene el E3 a revolucionarlo todo con novedades apabullantes como «Tiberian Sun», «Sid Meier's Alpha Centauri» o «Heroes of Might and Magic 3», por poner un ejemplo de los más sonados y esperados. Una tormenta de juegos que va a descargar con furia en los próximos meses. La tendencia es continuar con las series ya conocidas mediante sucesivas continuaciones de títulos de éxito, y desarrollar en el campo del tiempo real. Todo muy previsible y muchas veces poco innovador, pero nos gusta. ¡Qué le vamos a hacer! A disfrutar.

Bienvenidos un mes más a vuestra sección estratégica preferida. Como ya nos conocemos de sobra casi todos, me salto las presentaciones protocolarias y voy directo al grano, o sea, a vuestras cartas y e-mails. Antes, sólo quisiera hacer un inciso para decir que sois muchos –sobre todo de Hispanoamérica, donde la revista llega con tres meses de retraso– los que me pedís una contestación personalizada por e-mail, lo que en muchos casos es difícil debido a la carga de trabajo que tenemos y a los muchos mensajes recibidos, que intentamos contestar siempre a través de la revista. Bien, hecha esta aclaración, continuamos.

El E3 nos ha traído sonadas novedades como «Caesar III», «Myth 2», o «Sid Meier's Alpha Centauri»

Mejor dicho, comenzamos con un truquillo para **«X-COM: Apocalypse»**, que varios de vosotros nos reclamáis, entre ellos Mariano Carlos Chena, de Argentina. Hay una serie de trucos basados en combinaciones de teclas para este juego, pero no funcionan en todas las versiones. Lo que sí lo hace es lo siguiente: carga tu partida –grabada en el mapa de la ciudad, no en una misión– con un editor hexadecimal, ve a la dirección 33D40 y allí escribe FF FF FF. Con esto obtendrás 16.7 millones de créditos. Suficiente, ¿no?

Después, Jackal desde Málaga quiere saber cómo se pasa el nivel 13 de **«Warcraft II»** con los humanos. Es algo largo lo que tienes que hacer, pero te vamos a proporcionar los primeros pasos. Lo primero es proteger bien tu isla de los ataques orcos que vendrán desde el Sudoeste, para lo cual necesitarás barcos y alguna máquina voladora para hacer frente a los transportes; aunque también tendrás que construir torres de vigilancia, pero no torres con cañón, porque aunque en las primeras andanadas vendrán ogros, después habrá dragones, contra los que las torres con cañón no pueden hacer nada. Si logras resistir los ataques y mantener bien defendida la isla, crea una refinería de aceite al Oeste, y mejora tus barcos y caballeros, mientras no dejas de construir. El siguiente paso es explorar todo el mapa con una máquina voladora para descubrir una isla al Noreste de la tuya con una mina que necesitas explotar, y otra al Norte desde donde salen los ataques de dragones contra tu ciudad. Hazte con las dos islas en ese

RANKING DE BATALLAS

Nuestro nuevo líder se mantiene firme en la cabeza de la tabla, a la que se aúpan también con mucha fuerza «Civilization II» y «Age of Empires», que reciben prácticamente los mismos votos y de las mismas personas. El que sufre el descalabro es «C&C: Red Alert», que quizá se recupere ahora con el anuncio de la próxima publicación de «Tiberian Sun».

1.-	WARCRAFT II
2.-	CIVILIZATION II
3.-	AGE OF EMPIRES
4.-	C&C: RED ALERT
5.-	SIMCITY 2000
6.-	DUNGEON KEEPER
7.-	HEROES OF MIGHT & MAGIC II
8.-	COMMAND & CONQUER
9.-	TOTAL ANNIHILATION
10.-	STARCRAFT

● Permanece ● Cambia posición ● Entra

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

C&C: Tiberian Sun



C&C: Tiberian Sun



Noticias Noticias

• Por fin, tras mucha espera e impaciencia por parte de todos, Westwood ha anunciado la publicación de **«C&C: Tiberian Sun»** para otoño de este año. En la esperada segunda parte de «C&C» continúan las andanzas de Kane y la Hermandad de NOD, donde además podremos ver nuevas características, tecnologías más avanzadas, y unidades espectaculares, que realzarán aún más el ya conocido concepto de juego de «Command & Conquer».

• Red Orb y SSG han anunciado la segunda parte de «Warlords III», subtitulada **«Darklords Rising»**, que incluirá 38 escenarios de campaña y 12 individuales, además de 7 misiones multijugador. Tendrá cinco nuevos héroes, 30 nuevas unidades, además de 10 hechizos y 10 habilidades más, sumados todos ellos a los ya existentes en «Warlords III: Reign of Heroes». Las novedades se completan con un editor de misiones y mapas, junto con una IA mejorada. Todo ello lo podremos ver después del verano.

• Sega prepara un juego de estrategia en tiempo real para PC, que no va a versionar para sus consolas. **«Conflict of Nations»** tendrá 40 tipos de unidades y 28 de edificios, además de 15 personajes comerciales, y estará basado en los conflictos imperialistas en este siglo. Planificado para finales de año, está siendo desarrollado por NMS Software, autores también de «Risk» y «Battleship».

• Cuando ya hay muchos de vosotros que habéis descubierto las excelencias de «Myth», Bungie prepara ya su segunda parte, **«Myth 2: Soulbringer»**, que al parecer va a tener muchas modificaciones con respecto al anterior, al que superará en jugabilidad con un interfaz más depurado; en atractivo gráfico con modelos 3D de todo, desde el terreno a los efectos especiales y unidades; y en inteligencia con nuevos algoritmos de búsqueda de caminos y de IA.

• **«Caesar III»** es la lógica continuación del juego de construcción de imperios de Sierra e Impressions. En esta tercera parte, los muchos fieles de la serie encontrarán el mismo desarrollo que ya conocen, pero puesto sobre un mapa más grande que permitirá que la producción y el combate tengan lugar en él de forma simultánea –como en «Age of Empires»–. La interelación con los ciudadanos se mejorará, pudiendo conversar con ellos para resolver mejor sus problemas. Otras mejoras redundarán en el interfaz, en las animaciones, y en las estructuras y unidades.

• En el E3, New World Computing anunció sus dos nuevas bombas: **«Uprising 2»**, y **«Heroes of Might and Magic 3»**, continuaciones de títulos conocidos y a los que mejorarán.

• Por su parte, SSI, además del consabido disco de escenarios para **«Steel Panthers III»**, ha anunciado **«People's General»**, en el que el depurado interfaz de «Panzer General II» –"Living Battlefield"– nos introduce en una hipotética guerra entre Rusia y China en el año 2.005. En ella tomarán parte todas las armas modernas conocidas, y tendrá lugar en gran parte del mundo. Más de lo mismo.

• Finalmente, y de una manera breve, en el E3 se presentaron otras muchas novedades, como «Imperialism 2», «Populous 3», «SimCity 3000», «Age of Ironclads», «Battlefield Bosnia», «Battleground 9: Chickamauga», «Jagged Alliance 2», «Settlers III», o «Total Annihilation: Battle Tactics». De todos ellos ,y de otros muchos, hablaremos más adelante.

Noticias Noticias

Myth 2: Soulbringer



Caesar III



Westwood Studios anuncia la segunda parte de «Command & Conquer» para el otoño de este año

Estrategas Enredados

¿Queréis compartir vuestras ansias estratégicas con más compañeros? La red está llena de gente deseosa de hacerlo, como nuestro amigo Raven, que tiene una página web dedicada a «Age of Empires», y cuya dirección es http://www.arrakis.es/-ferort

En cuanto a los e-mail, aquí van unos pocos:

lpr97285@lab.dit.upm.es: Intercambia trucos y estrategias para «Dungeon Keeper» y «Age of Empires».

0209656v01@abonados.cplus.es: No encuentra a nadie con el que jugar a «Myth».

rokola@ctv.es: Tanto para jugar como para hablar sobre estrategia.

the_best@mx2.redestb.es: Pide ayuda en «Command & Conquer».

Y las direcciones interesantes para que visitéis son este mes sobre «Starcraft», uno de los juegos más en boga actualmente:

http://www.warzone.com/starcraft/ufsg/: U.F.S.G. (United Federation of Starcraft Gamers).

http://www.starleague.net/: StarCraft StarLeague.

http://www.dartmouth.edu/~vcc/star/starrypage.html: The Unofficial StarCraft HomePage.

http://www.geocities.com/TimesSquare/4410/starpages.html: General StarCraft Pages.

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA.** *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

orden antes de lanzarte a destruir la flota orca. Es un escenario lento, laborioso y difícil.

Ramón Monfort Chordá, de Castellón, nos pide un juego como **«Master of Magic»** que tenga sistema de juego por turnos, gestión de ciudades, mantenimiento de unidades militares y batallas en estilo de tablero. Pues a falta de uno, tienes dos: «Heroes of Might & Magic I y II,» ambos de New World Computing, y que a buen seguro colmarán tus expectativas, sobre todo de diversión.

En el habitual apartado final de breves, Alberto Urbón nos pregunta si habrá una segunda parte de **«Colonization»**, lo cual es bastante poco probable, al menos por el momento, además que el tema del juego se preste poco a ello. A Nacho Martín decirle que aún no hay disco de escenarios para **«Age of Empires»**, pero sí para «Dungeon Keeper» –«The Deeper Dungeons»– y para «Magic: El Encuentro» –«Spells of the Ancients y Duels of the PlanesWalkers»–. También tranquilizo a nuestro



People´s General

amigo Fer de Canarias, pues **«Pax Imperia 2»** también va a salir publicado en nuestro país, si es que no lo ha hecho ya. En cambio, con respecto a **«Ultimate Civ2 Multiplayer»**, por el que nos preguntaba Carlos Iglesias, aún es pronto para saber nada, pero esperemos que con suerte se publique en España y ojalá que en castellano. Como veis, soñando nos despedimos hasta el próximo mes. Saludos.

El Estratega Anónimo

(alias Publio Cornelio Escipion)

El Truco del mes

SID MEIER'S GETTYSBURG!

Como tanto en el amor como en la guerra vale todo, no tendréis muchos remordimientos si utilizáis los siguientes trucos, unos para la unión y otros para el bando confederado –entre paréntesis U o C– en «Sid Meier's Gettysburg!». Para utilizarlos no tenéis más que pulsar MAYÚSCULAS + ENTER, escribir el código en cuestión, y volver a pulsar ENTER para hacerlo funcionar.

HOOKER (U), LONGSTREET (C): Para fortificar a todas las unidades.

HANCOCK (U), JACKSON (C): Para eliminar el daño de las unidades.

MCCLELLAN (U), BEAUREGARD (C): Aumenta la experiencia.

BUFORD (U), STUART (C): Vuelve el reloj a la hora del principio.

SEDGEWICK (U), PICKETT (C): Avanza el reloj hasta la hora final.

REYNOLDS (U), HILL (C): Proporciona de forma inmediata todos los refuerzos.

HALLECK (U), HALLECK (C): Modo ordenador contra ordenador.

SHERIDAN (U), LEE (C): Reagrupa a todas las tropas en retirada.

WARREN (U), HOTCHKISS (C): Para ver todas las tropas.

CUSTER (U), HARRISON (C): Para ver el orden de batalla del enemigo.

Temas para el DEBATE

Esta nueva sección no va a ser fija, sino que surgirá cuando alguno de vosotros –o yo mismo– tenga algún tema importante que plantear para el debate general.

Este mes, desde Barcelona, Roger Senserrich Sogues, nos plantea el siguiente tema:

"¿Son juegos de estrategia los juegos en tiempo real estilo «Warcraft» o «C&C»?"

Según Roger, no lo son, ya que opina que "la única manera de pasarlos consiste en tener una habilidad extraordinaria manejando el cursor, un poco de suerte, y una confianza infinita en que el oponente que controla el ordenador es medio idiota". Considera "casi criminal que en estos juegos las ofensivas contra las bases enemigas lleguen a ser absolutamente incontrolables, con cientos de soldados moviéndose más o menos como pueden, y haciendo casi imposible virguerías tácticas o estratégicas como formaciones, flancos o armas combinadas de manera efectiva". Sobre los procesos productivos de estos juegos, opina que "parecen concursos de esos de 'a-ver-quien-pica-más-rápido' y hala, a poner casitas en un orden más o menos fijo que no tiene nada de intelectual". Finaliza diciendo que a él "esto de cliquear y mover mouse como un poseso no me suena muy estratégico".

Es tan sólo una opinión. Seguro que cada uno de vosotros tiene la suya. A debatir.

Este mes inauguramos una nueva sección en la que propondremos temas para el debate entre todos los estrategas



Compra uno de los juegos que aparecen en la promoción y participa en el sorteo ante notario de uno de los 5 magníficos viajes de fin de semana para dos personas a la última exposición del Siglo.

Rellena el cupón adjunto y la tarjeta que encontrarás en el interior de cada uno de estos juegos y envialós antes del 30 de Julio de 1998 a Virgin Interactive:
c/ Hermosilla, 46-2 Dª. 28001 Madrid







NOMBRE Y APELLIDOS: ______ TÍTULO DEL JUEGO: ______

DIRECCIÓN: ______ CP: ______ TELÉFONO: ______

FECHA DE NACIMIENTO: ______ FORMATO Y HARDWARE QUE POSEES: ______

46 DUNE 2000





Westwood Studios logró que nos tirásemos horas y horas delante del ordenador con el increíble «Dune II», hace ya bastante tiempo, uno de los primeros juegos de estrategia en tiempo real. Considerado ya como un juego de culto, la misma compañía le rinde un merecido homenaje, con esta nueva versión, que utiliza un engine mejorado de otro de sus éxitos, el conocidísimo «Command & Conquer: Red Alert».

La sección de previews de este mes se caracteriza por el muy elevado número de continuaciones y nuevas versiones que sobre clásicos están a punto de realizarse. Para empezar abriendo boca con buen pie, os presentamos «Dune 2000». ¿Qué decir de uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real que jamás se hayan creado? Con esa creación de Westwood se creó un estilo. Ahora, ésta carismática compañía quiere rendirle homenaje a este clásico con una nueva versión.
Por supuesto, no podíamos dejar de hacer mención al futuro productazo que está preparando Microprose, desarrollado por Fasa Interactive, «Mech Commander», un título que dará mucho de qué hablar.
Pero ahí no acaba la cosa. En la sección de Previews breves, continuando el estilo establecido hace ya algunos números, os traemos a colación primeros contactos con juegos de la talla de «Settlers III», «Sim City 3000», «L.A.P.D. 2100», «Alien vs. Predator», «Blackstone Chronicles», «Malkari», «Requiem», «Return Fire 2» o «Small Soldiers». Esperamos que disfrutéis al máximo de este aperitivo de lo que se nos viene encima.

sumario

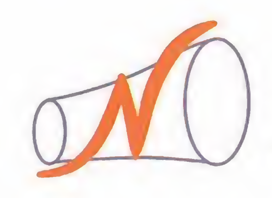
50 MECH COMMANDER





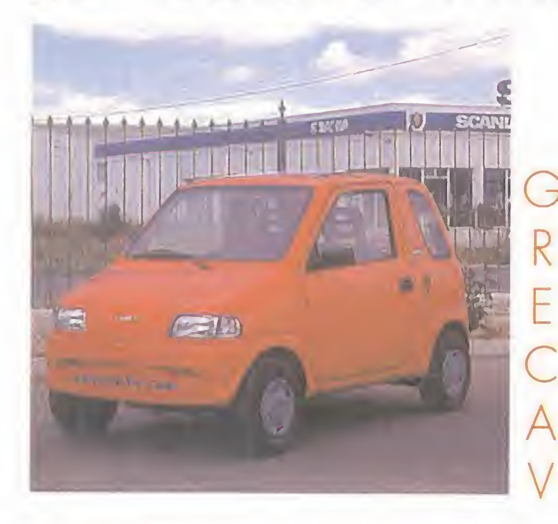
«Mech Commander» será otra manera de ver la estrategia en tiempo real. En un ambiente futurista, en el que las armas utilizadas son los Mechs, tendremos que dirigir a nuestro reducido escuadrón por territorio enemigo, tratando de llevar a cabo complicadísimas misiones en las que la derrota es la opción más segura. Además, promete un elevado nivel de dificultad, así como unos gráficos y sonidos realmente apabullantes. Pero pasad la página, pasad.

NEXICAR, S.L.



¡a partir de 14 años!

EL MUNDO DEL CUATRICICLO



GRECAV



RIVOLTA



TASSO







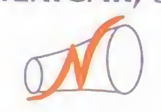
SE CONDUCE SIN CARNET

DESDE 1.260.000 ptas.

Motores de gasolina desde 50cc. hasta505*
Motores de gasoil desde 315cc. hasta 505

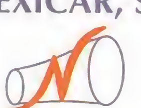
* EN LA VERSIÓN DE 505 GASOLINA SE NECESITA CARNET DE MOTO

NEXICAR, S.L.



SEDE : ctr. Granada Km. 323
Sangonera la Seca MURCIA
tlf. 968-897007 fax. 968-897138

NEXICAR, S.L.



Delegación SEVILLA
c/Jacinto 13.
poligono industrial Navisur

ALICANTE
Delta ocasión
tlf. 96/5715912
Torrevieja

ALMERIA
Motos Matilla
tlf. 950/259930
Almeria

BALEARES
Autos Manjón
tlf. 971/163106
.Santanyi.
tlf. 971/241567
Palma de Mallorca

BARCELONA
Totauto Gavá
tlf. 93/6380997
fax. 93/6381109
Gava

CADIZ
Grupo Periañez
tlf. 956/172729
fax. 956/172978
La Linea de la Concepción

GRANADA
Expo-Moto
Miniauto
tlf. 958/134900
Granada

JAEN
Talleres Pastrana
Telf. 953/787767
Jodar

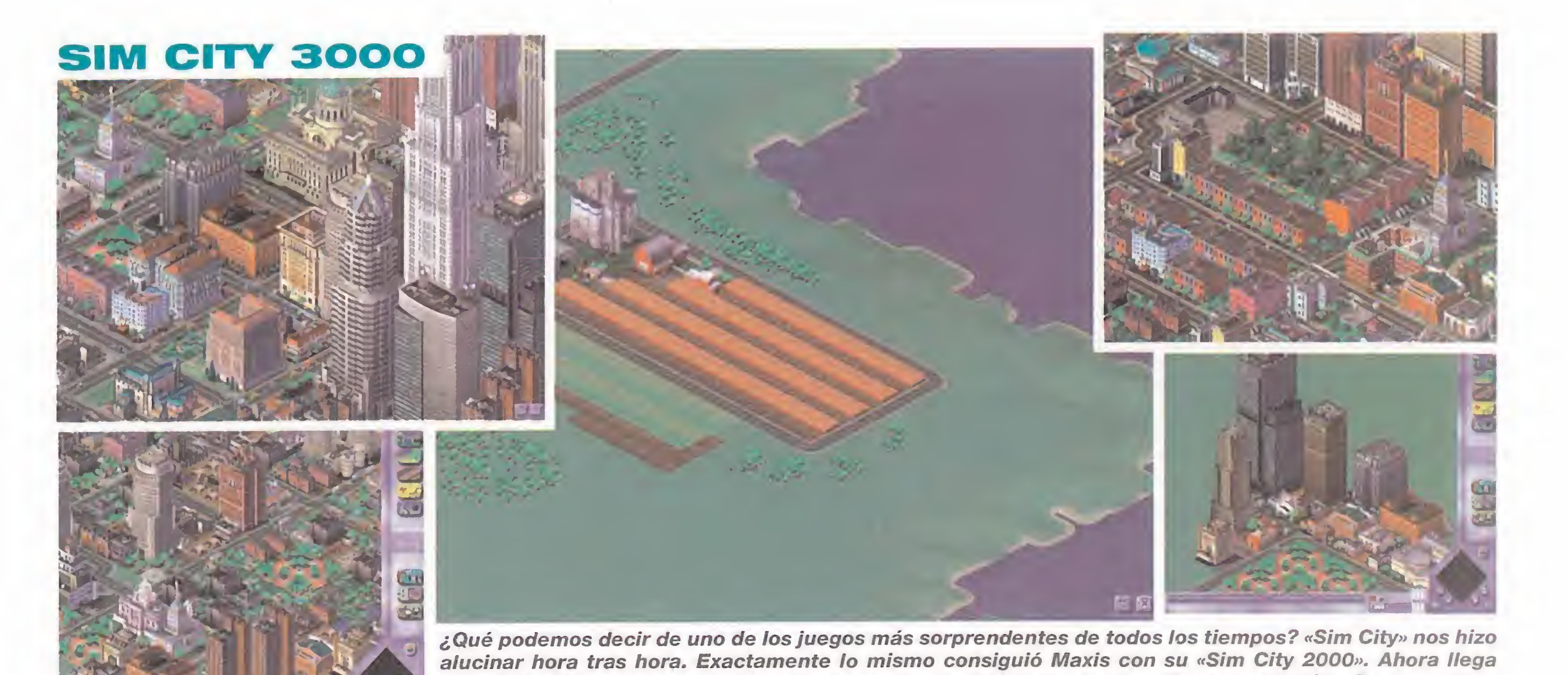
MADRID
Motos Basi
tlf. 91/4773548
fax. 91/4786652
Madrid

MALAGA
Lanzat motos
tlf. 952/282795
fax. 952/289342
Malaga

VALENCIA
Mongrauto
tlf. 96/2274306
Xativa

ZAMORA
Jose de Dios
tlf. 980/510988
Zamora

SIM CITY 3000



¿Qué podemos decir de uno de los juegos más sorprendentes de todos los tiempos? «Sim City» nos hizo alucinar hora tras hora. Exactamente lo mismo consiguió Maxis con su «Sim City 2000». Ahora llega «Sim City 3000» echando por tierra todos los comentarios que hacia esta saga se hacían. De nuevo tendremos que afrontar nuestro cargo de alcalde, en una problemática ciudad que veremos nacer de cero.

SMALL SOLDIERS

Mezclando de manera perfecta dos géneros tan dispares como pueden ser la estrategia y el arcade, «Small Soldiers» nos introducirá en un mundo entre medieval y futurista, donde controlaremos a una serie de personajes con habilidades y características propias, que tendrán que sobrevivir a los ataques de los cientos de enemigos que pueblan los escenarios tridimensinales en los que se desarrollará la acción. Una gran apuesta de los señores de Dreamworks basado en los personajes de la película del mismo nombre.

L.A.P.D. 2100







La policía de Los Ángeles, en el futuro, será mucho más implacable que nunca, ya que las fuerzas del mal también lo son. «L.A.P.D. 2100», será un trepidante arcade de acción que nos permitirá controlar todas las divisiones del cuerpo de la ley. Unos robots de gran potencia armamentística, agentes con jetpack, y más que os desvelaremos dentro de poco.









RETURN FIRE 2



Por regla general, la segunda parte de un programa no se diferencia gran cosa con respecto de su antecesor; sin embargo, lo que aquí ocurre con «Return Fire 2» es algo que se sale fuera de lo normal.
Para empezar, los gráficos estarán hechos a base de polígonos texturizados, habrá varios vehículos diferentes que pilotar –un avión, una lancha motora, un tanque, un carro de combate y un helicóptero–, diferentes vistas por escoger y existirá una opción multijugador en modo cooperativo y deathmach. ¿Qué más se puede pedir?

ALIEN VS. PREDATOR

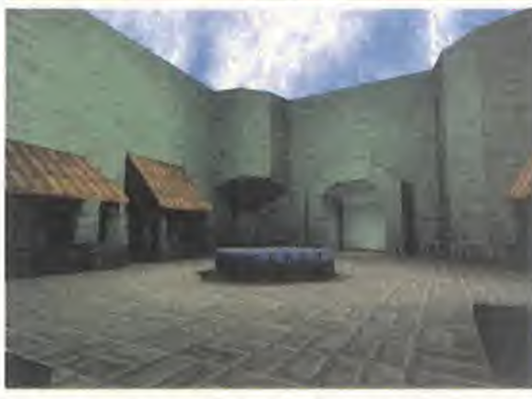


Por primera vez en un juego, y gracias al buen hacer de Fox Interactive, van a reunirse tres de las razas del Universo que siempre han mantenido una pugna constante por la supervivencia. Hablamos de los Aliens, los Depredadores y los Humanos. En este espectacular arcade tridimensional, podremos elegir cualquiera de los tres lados y luchar contra los restantes, usando nuestras habilidades y armamentos propios.

REQUIEM



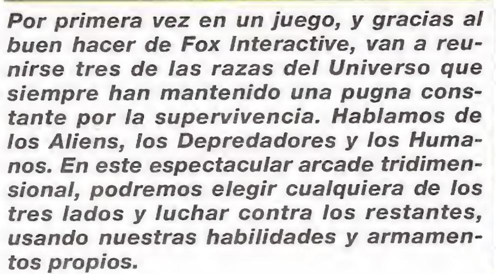




En este juego parte aventura, parte shoot'em up 3D, creación de 3DO, vamos a adentrarnos en un mundo futurista lleno de personajes con los que entablar toda clase de conversaciones; robots de seguridad preparados para exterminar a cualquiera que se acerque a ellos; infinidad de criaturas alienígenas; multitud de armas y objetos y un mapeado de gran extensión. Si os gustan de siempre los títulos tipo «Alone in the Dark» o «Ecstatica», en «Requiem» encontraréis todo aquello que andabais buscando.

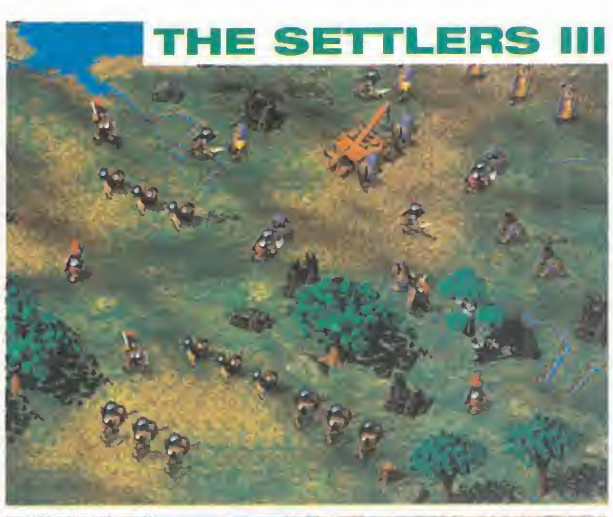


THE SETTLERS III











Una de las sagas más exitosas de Blue Byte, tendrá en breve una tercera parte que ofrecerá todo lo bueno de las entregas previas, junto con una serie de atractivas innovaciones tanto en el terreno tecnológico, como en el del juego propiamente dicho. De nuevo encarnaremos a una civilización en tierra extraña, que tendrá que pugnar por extenderse y mejorar en tecnología para lograr vencer a otras tribus que intentan acabar con nosotros.

BLACKSTONE CHRONICLES









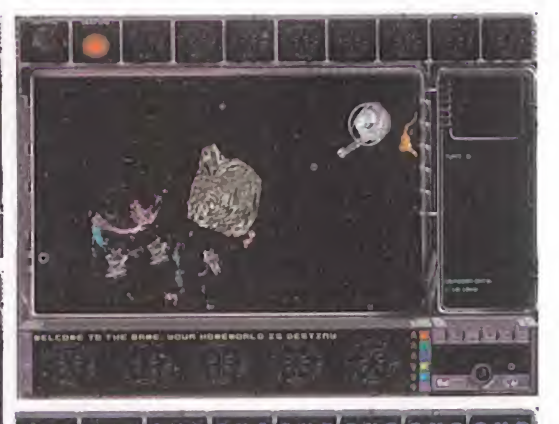


Nos encontramos ante lo que será una apasionante aventura de visión subjetiva, que recordará en su estilo a juegos como «The 7th Guest», «The 11th Hour», «Myst» o «Riven». Sus escenarios estarán cuidadosamente elaborados, mereciendo mención especial las mansiones victorianas por las que nos desplazaremos, además de los efectos visuales, que sorprenderán por su gran realismo.

MALKARI











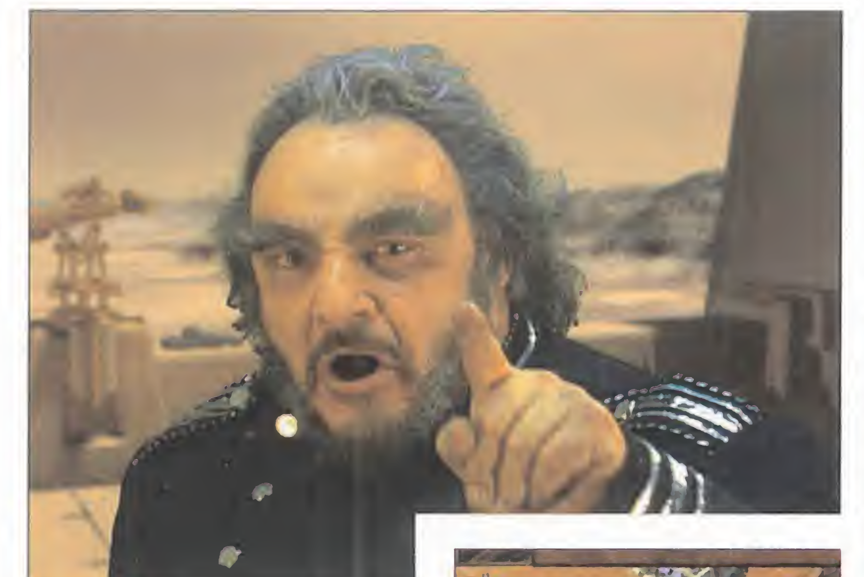
Siguiendo los pasos de un clásico como es «Ascendancy», «Malkari» nos dará la oportunidad de viajar a través de un vasto universo, a la vez que extendemos nuestros dominios, aumentamos nuestra flota guerrera y descubrimos nuevos ingenios armamentísticos. Una de las diferencias que más llamará la atención será que «Malkari» ofrecerá una visión tridimensional de todas las batallas que se libren.



EIDOS INTERACTIVE PRESENTA
COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES
UNA SUPERPRODUCCIÓN DE PYRO STUDIOS
CADA SEGUNDO
PUEDE SER EL ÚLTIMO...
YA A LA VENTA
EIDOS
INTERACTIVE
PYRO
PROEIN
C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 • Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com
Producido por Pyro Studios (c) & (p) 1998 Eidos Interactive Limited. Todos los derechos reservados.

Dune 2000
Por el dominio de la especia

Un comienzo es un tiempo delicado. Nos hallamos en el año 10001-91. Gobierna el universo conocido el emperador Shaddam IV. En estos tiempos, la sustancia más apreciada es la especia Melange, especia que extiende la vida; que expande la consciencia. Es vital para los viajes. La cofradía del espacio y sus navegantes a quienes la especia ha venido mutando durante cuatro mil años, utilizan el gas de especia naranja que les confiere la facultad de plegar el espacio... ¡Ah, sí! Esta especia existe sólo en un planeta: Arrakis..., también conocido con el nombre de Dune.



WESTWOOD STUDIOS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Esas son las palabras con las que comienza el impresionante filme que el director David Lynch, que entre otras producciones tiene en su haber la serie «Twin Peaks», llevó a cabo basándose en las novelas de Frank Herbert. La historia de «Dune 2000» se centra en torno al planeta Arrakis, único lugar donde se produce la especia, un mineral esencial para viajar por el espacio. El emperador Shaddam IV ha ordenado a tres poderosas familias la labor de extraer la especia del subsuelo, siendo aquella que consiga más cantidad de la preciada materia prima la que logre el favor del imperio, alzándose con el poder del planeta.

La casa Atreides, dignos seguidores del código, poseedores del modo sobrenatural de ataque basado en el

Para realizar «Dune 2000» se está utilizando el engine de «Red Alert», con ciertas modificaciones





Los gigantescos gusanos productores de la especia, también van a aparecer en «Dune 2000» y deberemos tener especial cuidado con ellos, ya que les atraen los ruidos rítmicos, como el de los motores de las cosechadoras.



Con el paso del tiempo











Primero gracias al buen hacer de Cryo, y años después a la profesionalidad de Westwood, la cuestión es que la historia del planeta Arrakis, la familia Atreides y su lucha continua con la casa Harkonnen, ha tenido representación en dos ocasiones dentro del terreno informático y ésta que ahora nos ocupa será la tercera. Las diferencias existentes entre la primera y la segunda parte son más que palpables, sin embargo de la segunda a este «Dune 2000» no hay más distancia que la que pueden tener un juego antiguo y su remodelación actual.

DUNE: *encasillado dentro del género de la aventura, y realizado por los franceses de Cryo, encarnábamos a Paul Atreides, hijo del duque Leto Atreides, y el argumento de esta primera parte era el que más respetaba de todos el de la película. Desde la llegada a Arrakis, nuestra misión principal era reclutar tropas Fremen y controlar la producción de especia, trasladando las cosechadoras y tribus a las zonas donde hubiese más especia. Sin embargo, esto no iba a ser lo único, pues una serie de sucesos y pruebas se iban presentando, a fin de convertirnos en un ser todopoderoso, aquel destinado a guiar a los Fremen a la lucha contra los Harkonnen.*

DUNE II: *Dando un radical giro de 180º, y habiéndose encargado otro equipo de programación como es Westwood, «Dune II» entra en el grupo de la estrategia en tiempo real. Uno de los primeros títulos basados en este género, y tal vez, considerado uno de los mejores juegos de la historia de la programación. Por primera vez se incluían a los Ordos, un clan aparte, que se añadió para darle algo más de juego, posibilidades y acción al título. Aquí teníamos construir edificios y unidades hasta conformar un poderoso ejército y enfrentarnos así a las tropas enemigas que no cesaban de asediarnos. Para ello teníamos que recolectar especia, teniendo cuidado de que los gusanos, atraídos por el rítmico ruido de los motores, no se tragasen las cosechadoras.*









sonido y aliados de los Fremen. La casa Harkonnen, conquistadores natos y amantes de la guerra y el dolor ajeno. Su poder armamentístico es el mayor de las tres casas. La casa Ordos, tal vez la más neutral en esta contienda y, sin embargo, un firme oponente gracias a los enormes contactos que tiene, lo que le permite conseguir maquinaria a un precio mucho más reducido, además de su gas neutralizador, que convierte en aliados a tropas enemigas.

Sin embargo, las cosas no se presentan sencillas, pues por orden de la cofradía del espacio, Shaddam IV va a ayudar a los Harkonnen en su labor de conquista, para indirectamente acabar con el peligro que representa la casa Atreides y en concreto el hijo del duque: Paul Atreides.

Tres familias; un planeta entero por explorar y explotar; la intervención poco neutral del emperador; los gusanos que pueblan el subsuelo de Arrakis y que tal vez tiene algo que ver con la especia... Todo eso y mucho más nos deparará «Dune 2000».

RECONVERSIÓN DEL ORIGINAL

«Dune 2000» es una reconversión a partir del original «Dune II», que realizó también Westwood, utilizando el engine del famoso «Red Alert». Con esta acción se van a conseguir varias cosas. Una considerable mejora gráfica, ya que se aprovecharán la superior resolución, colorido y calidad de movimiento de que son capaces las tarjetas VGA de hoy en día; unos efectos de sonido que parecerán sacados de la misma película, y un argumento mucho más trabajado, gracias a los vídeos que se introducirán entre las diferentes fases y en los que aparecerán actores caracterizados como los del filme.

En cuanto al sistema de juego, decir que todos aquellos que hayan echado



Cada bando contará con características y armamento propios



Como ocurría en «Dune 2», ahora además de preocuparnos por construir unidades y edificios, tendremos que construir y montar planchas protectoras bajo las construcciones.



Los procesos de maquillaje a los que están siendo sometidos todos los actores que aparecerán en las secuencias de vídeo es tan exhaustivo y lento como el que se utilizó en la película.

Mientras que en «Dune 2» solamente podíamos seleccionar contadas unidades, en «Dune 2000» podremos crear auténticos ejércitos que ataquen de forma masiva al enemigo.





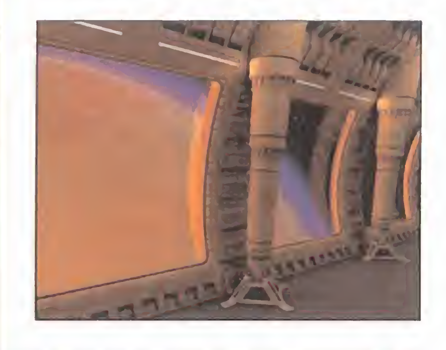
El interfaz será casi idéntico al de «Red Alert», y esto será así porque están utilizando el mismo engine.

mano a «Command & Conquer: Red Alert» y a cualquiera de sus ampliaciones, no tendrá ni el más mínimo problema a la hora de llevar a cabo las diferentes acciones de que consta el juego, entre construir, atacar, defenderse, etc.

LA LUCHA POR ARRAKIS CONTINÚA

La fecha de salida al mercado de «Dune 2000» está fijada para finales del presente año, aunque puede estar sujeta a cambios, pues aún se encuentra en proceso de programación, y llevar a cabo un título de estas dimensiones siempre acarrea muchísimos problemas que conllevan retrasos. Sin embargo, esperemos que éste no sea el caso y se cumplan las expectativas, pues todos sabemos a fe ciega que cuando gente como Westwood se propone llevar a cabo un juego con capacidad de sorprender incluso a los más escépticos, y de superar todo lo visto hasta ahora en cuestión de estrategia en tiempo real, son más que capaces de conseguirlo. «Dune 2000» va a unir como nunca ha hecho un juego la jugabilidad de los títulos de antaño que ya creíamos irrecuperable con el nivel tecnológico de los PCs actuales.

C.F.M.



De nuevo, se enfrentarán por el dominio de Arrakis las familias Atreides, Harkonnen y Ordos



Una página Web dedicada

En http://www.dune2000.com, se ha creado una página web específica para esta creación de Westwood. En su interior podremos conocer toda la historia de «Dune», las casas, las unidades de cada uno de los ejércitos, los personajes, ver pantallas y videos, escuchar fragmentos de las melodías existentes en el juego y muchas cosas más. Si bien no es el título en cuestión, nos sirve para ir abriendo boca y prepararnos así para un increíble programa de estrategia en tiempo real como será «Dune 2000».



Mech Commander
Algo más que construir unidades

Orbitando en la atmósfera terrestre, se encuentran una serie de bases espaciales provistas de potentes radares, las cuales son las encargadas de dirigir las acciones de los grupos de Mechs que se adentran en terreno hostil, a fin de llevar a cabo una complicada misión de alto valor estratégico. Nosotros nos encontramos en una de esas naves y nuestra labor no es en absoluto sencilla.





Los edificios serán del tamaño de los personajes, diferenciándose, así, de «Warcraft II», por ejemplo.



Lo que durante las primeras misiones serán escaramuzas en las que solamente participarán un máximo de tres mech, se convertirán en auténticas batallas, como la que a la derecha podemos apreciar.



MICROPROSE
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Los integrantes de Microprose, que parecen no darse ni un solo respiro, no paran de sorprendernos con los juegos que tienen en preparación. De un mes a esta parte, fuimos informados con asombro de la inminente llegada de la cuarta parte de «X-COM» –«X-COM: Interceptor»– y la que promete superar con creces a las anteriores entregas, y ahora, cuando creíamos que Microprose estaría metida de lleno en la elaboración de ese programa, resulta que nos llega con «Mech Commander», un juego de estrategia en tiempo real, que ya está prácticamente finalizado.

COMANDOS DE ASALTO

A diferencia de títulos como «Warcraft II», «Total Anihilation» o «C&C: Red

Frames de los movimientos

El realismo que están consiguiendo los programadores en los movimientos de cada una de las unidades existentes en el juego, es debido gracias al elevado número de frames que tendrán para cada una de sus acciones, aparte de que cada parte del robot será independiente, a pesar de parecer un sólo elemento.
Aquí os ofrecemos la separación en frames de una acción tan simple como es caminar. Como podréis ver, el grado de complejidad en la creación cada uno de los robots será enorme.

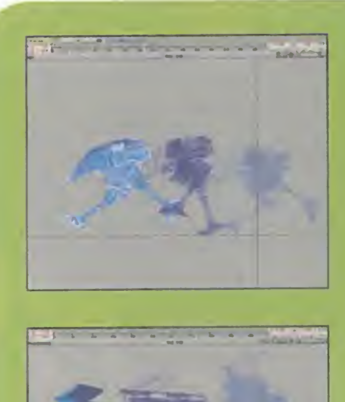


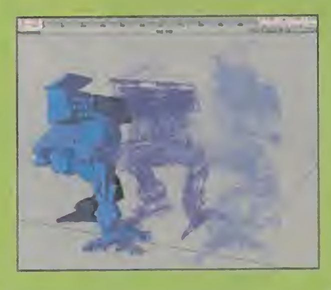
El terreno afectará a los mech, lo que hará escoger los mejores sitios para disparar



Alert», en «Mech Commander» no tendremos que crear mil y una unidades y edificios y llevarlos a un ataque suicida en forma de estampida. Aquí contaremos con contados mech para llevar a cabo cada uno de los objetivos que se nos encomienden y, una cosa os decimos, casi nunca serán más de los estrictamente necesarios, por lo que tendremos que tener especial cuidado a la hora de atacar enemigos poderosos y no lanzarnos a un combate frontal, pues una sola pérdida significará la casi segura derrota.
Lo que primeramente deberemos realizar será asignar los pilotos y los mechs que participarán. Para ello, contrataremos los primeros y construiremos los segundos, utilizando el dinero

Creados con mimo





Usando un engine 3D y dedicándole todo el tiempo necesario, los programadores y diseñadores gráficos encargados de llevar a cabo la labor de generar cada una de las unidades que aparecerán en el juego, están realizando un trabajo digno de elogio. Como podréis comprobar, el sistema es lento y laborioso, y únicamente unos expertos en la materia podrían alcanzar el resultado que aquí vemos estático, y que en meses posteriores veremos en acción.



En «Mech Commander» el perfecto manejo de las unidades será más esencial que nunca, pues éstas serán escasas



No sólo dispondremos de los mech, sino que en ciertas ocasiones contaremos con un grupo de bombarderos que dejarán caer una salva de bombas donde les digamos.

El escenario será realista e incluirá toda clase de edificios y vegetación susceptible de ser destruido por los disparos

que nos será otorgado por cada objetivo conseguido con éxito.
Una cosa a la que deberemos prestarle especial atención es a la pericia de los soldados, pues de ello dependerá la manera en la que actuará nuestro mech. Por ejemplo, si tenemos un piloto que es muy hábil con los controles de la máquina, pero por contra su puntería es nefasta, será idóneo como explorador, pues su mech se moverá mucho más rápido de lo normal, a pesar de acertar uno de cada veinte disparos. A éste habrá que dotarle con un robot rápido y casi sin armamento. Si por contra, contratamos a uno de esos virtuosos del disparo, nuestra elección para armarle será aquel que produzca la mayor cantidad de daño.



Geniales secuencias de vídeo

Tanto en la introducción que da pie al juego, como durante secuencias intermedias que añadirán un toque soberbio a la acción y algo de personalidad, se mezclarán de forma perfecta imágenes renderizadas con grabaciones de actores reales. Estas últimas serán de una gran calidad y sorprenderán por su resolución, pues a pesar de no usar recursos informáticos como el entrelazado, la suavidad con la que se suceden las imágenes promete ser fantástica.







NUEVOS HORIZONTES

Con «Mech Commander» se abrirán nuevos horizontes en esa aventura colectiva que concierne a las compañías y que es mejorar y perfeccionar cada uno de los géneros existentes, además de crear otros nuevos. Esto es posible gracias al novedoso sistema de juego que presentará, en el que no tendremos que ser meros constructores, sino estrategas de pro que cuiden de sus escasas pero poderosas unidades, mientras que se enfrentan a un más elevado número de enemigos. Preparar emboscadas, ocultarse, atacar desde puntos elevados, robar edificios y torres de defensa para que actúen en favor nuestro y muchas acciones más podrán ser realizadas, y de hecho será más que necesario llevarlas a cabo, si lo que queremos es llegar al final con nuestro equipo más o menos intacto.
Todo esto que os hemos adelantado es, a grandes rasgos, lo que será en un futuro cercano «Mech Commander». Todos los virtuosos de la estrategia están de enhorabuena, pues en breve aparecerá un título cuya creación está siendo llevada a cabo por Microprose, expertos en la materia. Si queréis ver algo diferente dentro de este género cada vez más de moda desde los tiempos de «Dune II», permaneced atentos a los escaparates de vuestra tienda habitual, pues cuando menos os lo esperéis, «Mech Commander» os estará aguardando con horas de diversión.

C.F.M.



Las imágenes renderizadas con las que se están realizando las secuencias automáticas que tendrá, son llevadas a cabo por un grupo de profesionales infografistas, de ahí su enorme calidad.

CONCURSO

FINAL FANTASY VII™

Regalamos 20 juegos Final Fantasy VII

De la mano de Eidos, llega al pc una de las sagas de rol más fascinantes de la historia.
Disfruta de la aventura de Final Fantasy VII y participa en este sensacional concurso averiguando las respuestas correctas de las siguientes preguntas:

1 ¿Qué compañía ha programado Final Fantasy VII?
2 ¿En qué año apareció la primera parte de Final Fantasy?
3 ¿Qué compañia distribuye el juego en España?
4 ¿Cómo se llama el protagonista del juego?
5 ¿Qué nombre recibe el grupo terrorista formado por ciudadanos que intentarán preservar el medio ambiente?



CUPON DE PARTICIPACIÓN FINAL FANTASY VII

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
C. Postal ....
Provincia ....
Teléfono ....

La respuestas correctas son:
1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....

Bases del concurso "FINAL FANTASY VII"

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "FINAL FANTASY VII"

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTE, que serán premiadas con un juego de "Final Fantasy VII". El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de JUNIO de 1998 hasta el 22 de JULIO de 1998.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 23 de Julio de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Septiembre de la revista Micromanía.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN, S.A. y HOBBY PRESS.

sumario

punto de mira

MICROMANÍA

La conversión hacia PC de uno de los títulos más exitosos que en su tiempo se realizaron para PlayStation, ya es un hecho palpable. A partir de ahora, también los usuarios de ordenador podremos ayudar a Cloud a descubrir su extraño pasado .

A largas esperas le corresponden grandes títulos. Esta verdad como un templo de grande es demostrada una vez más con varios de los títulos que en la sección de Puntos de Mira os ofrecemos. «Final Fantasy VII», la excepcional conversión de uno de los mejores juegos para la consola de Sony es el primero de la lista; «Heart of Darkness», uno de los títulos cuyo proceso de creación ha sido de los más largos en la historia del software le sigue, y por último «PC Basket 6.0», de Dinamic Multimedia, que iguala en versión a su homónimo «PC Fútbol». Mejores sorpresas no podíamos haberos dado este mes. Pero ¿a qué estáis esperando para conocer a fondo estas maravillas?

Años de larga espera han sido necesarios para poder disfrutar de esta obra maestra de la diversión. Nunca había sido tan entretenido enfrentarse a la misma esencia de la oscuridad.

La velocidad en su más puro estado. Olvidáos de marcas famosas de vehículos, dejad a un lado las dificultades de un simulador, preocupáos solamente por tener un gran control de vuestro prototipo, y seréis unos ases de este «Motorhead».





La última versión del juego de baloncesto más completo del mercado español. Un documentado manager y un cuidado simulador son las excelencias que este título ofrece.



Este simulador promete ofrecer largas horas de diversión a cualquier aficionado a este género, por muy exigente que sea. Su gran calidad gráfica y su facilidad de manejo lo hacen apto para todos.



EXTREME TENNIS

INDIVIDUAL O POR PAREJAS

BLUE BYTE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Blue Byte se aparta un poco de la simulación y la estrategia para ofrecernos un arcade deportivo, basado en el juego de la raqueta, en el que podremos disputar los más apasionantes partidos de tenis, en las modalidades de individual, parejas y mixto, de manera que sea cual sea nuestro estilo preferido, encontraremos aquí la posibilidad de practicarlo. Divertido y con una calidad media, ya que se podrái haber conseguido algo mucho mejor que los ofrecen los chicos de Blue Byte.

★★

PANZER COMMANDER

UN JUEGO CALCADO

MINDSCAPE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Puede que por casualidad, puede que no, la cuestión es que los señores de Mindscape han hecho un título que es calcado al «M1 Tank Platoon 2» de Microprose. Con muy pocas diferencias (gráficos, sonidos y algún que otro menú y pantalla de juego), este título no es más que una fotocopia de otro juego, prácticamente contemporáneo.
Queremos llegar a pensar bien, y quedarnos con la idea de que ha sido una mala, pero que muy mala, coincidencia, ya que Mindscape al menos, se merece el beneficio de la duda.



Jet Rider 2

¡A toda velocidad!





SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

La velocidad es para unos un motivo de placer y para otros un sistema de competición y de ganarse la vida. En «Jet Rider 2», la segunda parte de uno de los más sobresalientes arcades deportivos de conducción que se han hecho, se unen esos dos ingredientes para proporcionar las sensaciones más fuertes que nuestro cuerpo haya podido tener nunca.
A bordo de unas motojets de carácter futurista, tendremos que enfrentarnos a diez enrevesados circuitos, llenos de curvas, chicanes, barrancos, cortes en la carretera, loopings y obstáculos, cuyo terreno variará entre nieve, agua, tierra...
Podremos disfrutar de varios modos de juego; la carrera única –en la que nos pondremos a correr sin más problemas–, el campeonato –para enfrentarnos a temerarios pilotos en todos los escenarios–, y el modo mano a mano –donde mediante la técnica del split screen, dos personas podrán enfrentarse–.
Pero donde más destaca «Jet Rider 2» es en su rapidez, pues pocos juegos hemos visto en PlayStation que produzcan tan bien esa sensación de velocidad que siempre se echa en falta. Los gráficos y los sonidos son fantásticos y en absoluto desmerecen del resto de aspectos técnicos del juego.
En definitiva, «Jet Rider 2» es una perfecta adquisición para todos los amantes de la buena velocidad.

C.F.M.

81

Street Fighter Ex+

Otra manera de ver un clásico

CAPCOM
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Apuntándose a la creciente fiebre que se ha extendido entre todos los aficionados a los arcades de lucha por los juegos 3D, Capcom ha remodelado por completo su clásico «Street Fighter 2», permutando los píxeles que hasta ahora se encargaban de formar los personajes y escenarios del juego, por polígonos texturizados.
Gracias a esto, personajes como Ryu, Ken, Chun-Li, Zangief, y muchos más clásicos y nuevos, además de ganar en realismo y volumen –lo que les hace mucho más creíbles–, tienen la posibilidad de moverse con mayor libertad por toda clase de escenarios 3D, mientras realizan las decenas de golpes y movimientos especiales que conocen.
Los movimientos a realizar, tanto con el pad como con el teclado, no han variado en absoluto en relación con las anteriores entregas, de manera que aquellos familiarizados

Street Fighter Alpha

Las dos dimensiones han muerto





con otras entregas de «Street Fighter» van a jugar con ventaja.
Tal vez este lavado de cara es lo que le hacía falta a una saga que ya se había quedado un tanto obsoleta. Lo que está claro es que la creación de Capcom ha tenido, tiene y tendrá por siempre adeptos incondicionales y eso se refleja constantemente en las elevadas ventas que cada uno de sus lanzamientos al respecto tiene.

C.F.M.







CAPCOM
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE



No comprendemos esta acción de Capcom. Paralelamente al lanzamiento de «Street Fighter EX+», se les ocurre sacar al mercado la conversión para PC de un juego que, a pesar de que en su momento tuvo muy buena aceptación, ahora no puede ser considerado más que como una pieza de museo.
Señores, las 2D han muerto por mucho que nos pese a todos. Las superiores posibilidades del polígono frente al píxel, a la hora de generar gráficos, ha hecho que éste prevalezca.
No sabemos si esta acción comercial es para que los usuarios de PC que se quedaron con las ganas de tener esta entrega de la serie, puedan disfrutarlo o, por otra parte, es para sacarle el máximo de jugo a algo ya obsoleto.
¿Qué os vamos a contar que no sepáis de «Street Fighter Alpha»? Pues que los gráficos han sufrido una ligera transformación frente a «Street Fighter 2», que algunos personajes han desaparecido a favor de otros, que se han añadido varios golpes más y que hay ahora una barra de energía que permite asestar mamporros más poderosos.
Y esto es todo, no hay absolutamente nada más. Sólo para aquellos que se pueden encasillar en el grupo de los incondicionales y poco exigentes, pero si se busca algo más innovador, por favor no echéis mano a este "nuevo" título.

C.F.M.

51



WARHAMMER: DARK OMEN

LOS MUERTOS ARRIVAN EN LA CONSOLA

MINDSCAPE/E.A.
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

Este título es una perfecta conversión a partir del juego para compatibles, basado en los wargames de Games Workshop. La facilidad del manejo –si se dispone del ratón–, la dificultad perfectamente graduada en todos y cada uno de los niveles, los gráficos de muy buena calidad y el argumento que nos permite tomar varios caminos y decisiones, hacen de este programa de estrategia medieval una muy buena elección para todos los usuarios de PlayStation.



★★★

THEME HOSPITAL

DOCTOR, ME DUELE AQUÍ

BULLFROG
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

Bullfrog nos presenta la conversión para PlayStation de uno de los juegos de estrategia más divertidos que salieron en su momento para PC. Lo irrisorio de las enfermedades, y sus enormes opciones, lo convertían en un título de lo más ameno y completo. Esta versión mantiene el mismo modelo y complejidad, al igual que en los gráficos y el sonido.



★★



EXTREME TENNIS

INDIVIDUAL O POR PAREJAS

BLUE BYTE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Blue Byte se aparta un poco de la simulación y la estrategia para ofrecernos un arcade deportivo, basado en el juego de la raqueta, en el que podremos disputar los más apasionantes partidos de tenis, en las modalidades de individual, parejas y mixto, de manera que sea cual sea nuestro estilo preferido, encontraremos aquí la posibilidad de practicarlo. Divertido y con una calidad media, ya que se podrái haber conseguido algo mucho mejor que los ofrecen los chicos de Blue Byte.



PANZER COMMANDER

UN JUEGO CALCADO

MINDSCAPE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Puede que por casualidad, puede que no, la cuestión es que los señores de Mindscape han hecho un título que es calcado al «M1 Tank Platoon 2» de Microprose. Con muy pocas diferencias (gráficos, sonidos y algún que otro menú y pantalla de juego), este título no es más que una fotocopia de otro juego, prácticamente contemporáneo.
Queremos llegar a pensar bien, y quedarnos con la idea de que ha sido una mala, pero que muy mala, coincidencia, ya que Mindscape al menos, se merece el beneficio de la duda.



Jet Rider 2

¡A toda velocidad!





SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

La velocidad es para unos un motivo de placer y para otros un sistema de competición y de ganarse la vida. En «Jet Rider 2», la segunda parte de uno de los más sobresalientes arcades deportivos de conducción que se han hecho, se unen esos dos ingredientes para proporcionar las sensaciones más fuertes que nuestro cuerpo haya podido tener nunca.
A bordo de unas motojets de carácter futurista, tendremos que enfrentarnos a diez enrevesados circuitos, llenos de curvas, chicanes, barrancos, cortes en la carretera, loopings y obstáculos, cuyo terreno variará entre nieve, agua, tierra...
Podremos disfrutar de varios modos de juego; la carrera única –en la que nos pondremos a correr sin más problemas–, el campeonato –para enfrentarnos a temerarios pilotos en todos los escenarios–, y el modo mano a mano –donde mediante la técnica del split screen, dos personas podrán enfrentarse–.
Pero donde más destaca «Jet Rider 2» es en su rapidez, pues pocos juegos hemos visto en PlayStation que produzcan tan bien esa sensación de velocidad que siempre se echa en falta. Los gráficos y los sonidos son fantásticos y en absoluto desmerecen del resto de aspectos técnicos del juego.
En definitiva, «Jet Rider 2» es una perfecta adquisición para todos los amantes de la buena velocidad.

C.F.M.

81

Street Fighter Ex+

Otra manera de ver un clásico

CAPCOM
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Apuntándose a la creciente fiebre que se ha extendido entre todos los aficionados a los arcades de lucha por los juegos 3D, Capcom ha remodelado por completo su clásico «Street Fighter 2», permutando los píxeles que hasta ahora se encargaban de formar los personajes y escenarios del juego, por polígonos texturizados.
Gracias a esto, personajes como Ryu, Ken, Chun-Li, Zangief, y muchos más clásicos y nuevos, además de ganar en realismo y volumen –lo que les hace mucho más creíbles–, tienen la posibilidad de moverse con mayor libertad por toda clase de escenarios 3D, mientras realizan las decenas de golpes y movimientos especiales que conocen.
Los movimientos a realizar, tanto con el pad como con el teclado, no han variado en absoluto en relación con las anteriores entregas, de manera que aquellos familiarizados



con otras entregas de «Street Fighter» van a jugar con ventaja.
Tal vez este lavado de cara es lo que le hacía falta a una saga que ya se había quedado un tanto obsoleta. Lo que está claro es que la creación de Capcom ha tenido, tiene y tendrá por siempre adeptos incondicionales y eso se refleja constantemente en las elevadas ventas que cada uno de sus lanzamientos al respecto tiene.

C.F.M.





Street Fighter Alpha

Las dos dimensiones han muerto





CAPCOM
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

No comprendemos esta acción de Capcom. Paralelamente al lanzamiento de «Street Fighter EX+», se les ocurre sacar al mercado la conversión para PC de un juego que, a pesar de que en su momento tuvo muy buena aceptación, ahora no puede ser considerado más que como una pieza de museo.
Señores, las 2D han muerto por mucho que nos pese a todos. Las superiores posibilidades del polígono frente al píxel, a la hora de generar gráficos, ha hecho que éste prevalezca.
No sabemos si esta acción comercial es para que los usuarios de PC que se quedaron con las ganas de tener esta entrega de la serie, puedan disfrutarlo o, por otra parte, es para sacarle el máximo de jugo a algo ya obsoleto.
¿Qué os vamos a contar que no sepáis de «Street Fighter Alpha»? Pues que los gráficos han sufrido una ligera transformación frente a «Street Fighter 2», que algunos personajes han desaparecido a favor de otros, que se han añadido varios golpes más y que hay ahora una barra de energía que permite asestar mamporros más poderosos.
Y esto es todo, no hay absolutamente nada más. Sólo para aquellos que se pueden encasillar en el grupo de los incondicionales y poco exigentes, pero si se busca algo más innovador, por favor no echéis mano a este "nuevo" título.

C.F.M.

51



WARHAMMER: DARK OMEN

LOS MUERTOS ARRIVAN EN LA CONSOLA

MINDSCAPE/E.A.
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

Este título es una perfecta conversión a partir del juego para compatibles, basado en los wargames de Games Workshop. La facilidad del manejo –si se dispone del ratón–, la dificultad perfectamente graduada en todos y cada uno de los niveles, los gráficos de muy buena calidad y el argumento que nos permite tomar varios caminos y decisiones, hacen de este programa de estrategia medieval una muy buena elección para todos los usuarios de PlayStation.

★★★

THEME HOSPITAL

DOCTOR, ME DUELE AQUÍ

BULLFROG
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

Bullfrog nos presenta la conversión para PlayStation de uno de los juegos de estrategia más divertidos que salieron en su momento para PC. Lo irrisorio de las enfermedades, y sus enormes opciones, lo convertían en un título de lo más ameno y completo. Esta versión mantiene el mismo modelo y complejidad, al igual que en los gráficos y el sonido.



★★

Final Fantasy VII
Un toque de distinción

Uno de los grandes éxitos de las Navidades, en consolas, llega al PC. Y si bien el RPG con el inconfundible estilo japonés de «Final Fantasy VII» se puede considerar un género de culto en máquinas como PlayStation, N64 o Saturn, queda por ver si el paso al formato compatible ofrecerá igual resultado. La fidelidad de la conversión y el buen hacer de Square son las bazas de una adaptación que ofrece una perspectiva diferente del género. La propuesta es arriesgada, pero muy atractiva.

SQUARE SOFT/EIDOS
Disponible: **PLAYSTATION, PC CD (WIN 95)**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
JDR





Sólo en las escenas de combate se usa exhaustivamente el hard 3D. En el resto del juego se utilizan fondos pregenerados.



Como argumentaba John Romero para su «Daikatana», el diseño es ley, en lo referente al rol japonés. Diseño de acción, de argumento, de producción... «Final Fantasy VII» ha sido un éxito rotundo, qué duda cabe, en PlayStation, en gran parte gracias a su diseño. Aclamado y envidiado, una de las obras cumbre de Square Soft se ha trasladado ahora al PC pero, ¿está preparado el usuario de compatibles para asumir este cambio de perspectiva en un género, tal vez minoritario, pero exigente como pocos?

LAS CLAVES DEL ÉXITO

Si la producción de un juego de éxito se pudiera realizar siguiendo una receta precisa, todas y cada una de las compañías del mundo la seguirían a rajatabla. Desgraciadamente, casos como el de «FIFA 98» o «Tomb Raider» no son la norma. Si en el juego de Core la combinación de muy diversos factores logró el "milagro" –una protagonista femenina, una sexualidad intrínseca más que forzada, el lado "salvaje" de Lara Croft tentando las habilidades de los usuarios, una acción atractiva, animaciones cuidadas... un marketing brutal–, la serie de clones e imitadores que han seguido sus pasos no han tenido tanta suerte ni han triunfado del mismo modo. Así, ¿cómo explicar el impacto de «FF VII», y repetirlo en un formato que poco, o nada tiene que ver con aquel donde ya ha triunfado?

La propuesta del juego resulta arriesgada, pero muy atractiva



Mucho más que aventura

De vez en cuando, la acción dramática se ve interrumpida por escenas que, en apariencia, no tienen demasiado que ver con el conjunto, aunque poco a poco lo encajamos como parte natural del mismo. Nos referimos a los minijuegos. Carreras en plan arcade para alcanzar un determinado objetivo o escenario, y que nos llevan a pilotar motocicletas o montar sobre una especie de pollo gigante, sólo por poner un ejemplo. Pequeños detalles que contribuyen a aumentar la calidad del producto.





La propuesta de «Final Fantasy VII» a los jugadores de PC es inusual, aunque atractiva. Y la clave de su –posible– triunfo radica en el mismo punto que en su homónimo de PSX: el diseño. Sobre todo, en el diseño de historia y argumento, y su puesta en práctica.

Realmente, «FF VII» no ofrece nada nuevo que no se haya visto antes en un JDR nipón, en una consola cualquiera, pero aporta detalles de diseño espectaculares, cuidados y muy trabajados, de forma que el conjunto ofrezca un inconfundible "tufillo" a película interactiva, cuyo hilo argumental se va desgranando con suma habilidad, en un ejercicio narrativo magnífico.

Dejemos claro, en todo caso, que el rol real que pueda ofrecer «Final Fantasy VII» no es tal. Es una aventura, con tintes épicos y algún rastro de rol y, en gran parte, una –eso sí, fastuosa y lujosísima– película interactiva. El mayor desafío que el juego ofrece es aprender el uso de determinados objetos, que encuentran aplicación como armas de ataque o defensa, y la configuración continua que se debe realizar de las habilidades de cada uno de los múltiples personajes que intervienen en la obra, a modo coral.



La invocación de diversas, y algo extrañas, criaturas es una de las armas más poderosas.

El cuidado diseño de la acción y la compleja historia son la base de la elevada calidad que posee el juego

Con personalidad



El aspecto más trabajado junto con la historia, y como parte de la misma, es el de la personalidad de los protagonista. Por vez primera parece que estamos ante personajes vivos, no tanto por su IA como por su trabajado diseño de características, habilidades y personalidad. Y no sólo en los protagonistas. Los enemigos no son, en su mayoría, los típicos malos maniqueos, sino que ofrecen una complejidad psicológica poco habitual, aunque en su conjunto todo ofrezca un encantador aroma de ingenuidad típicamente nipona.

Asimismo, las cuidadas animaciones –no son un prodigio de tecnología, pero resultan notables por su diseño– ayudan enormemente a este aspecto de "vitalidad". Los gestos, en conversaciones, acciones, escenas dramáticas..., son naturales y simpáticos, ofreciendo una visión altamente atractiva del conjunto.



La definición, sobre el papel, de la personalidad y características particulares de cada personaje, es lo que identifica su aspecto, y no al revés, como se pudiera pensar. El trabajo de Square en este sentido ha sido brillante.





Las secuencias de combate son una constante en todo el desarrollo de la acción. En algunos momentos el número de estas escenas llega a ser excesivo, aunque en la mayoría de ocasiones están justificadas.

El desarrollo de la acción puede hacerse lento en ocasiones, debido a los combates continuos

No hay VII... sin VIII

Cuando la versión PC de «Final Fantasy VII» acaba de llegar, en Japón ya presentan, aunque aún no está la venta, la continuación para PlayStation.
«Final Fantasy VIII» ha sido capaz de impresionar a toda la gente de Sony, y no sólo a los jugadores, con un nuevo diseño, historia y efectos visuales de calidad brutal. El éxito está asegurado pero... ¿es buena tanta rapidez? Sí, sin duda para el jugador de consola. No tanto para el de PC, que apenas puede hacerse a la idea de estar ante una versión, cuando otra ya está en camino. De todos modos, la aparición de «Final Fantasy VIII» en PC no está confirmada. Depende del posible éxito y la respuesta del público a la versión presente. Y si funciona, tal vez Square se piense el no olvidarse de los usuarios de compatibles.







El factor aventura está mucho más potenciado en la práctica que el rol, cuyos rasgos se adivinan, pero no destacan sobre aquel. Lo que no impide, ni mucho menos, que «Final Fantasy VII» sea un gran juego.

LA IMPORTANCIA DEL GUIÓN

La clave está en el diseño. Como el que ofrece el cuidadísimo guión y su puesta en práctica en el juego. La historia, que al principio confunde al jugador, se va haciendo clara poco a poco. A medida que los personajes entren en acción, las situaciones y localizaciones se suceden, y las escenas de intenso dramatismo toman forma ante nuestros ojos. Las animaciones de personajes y el diseño gráfico no dejan de ser meros soportes de la historia, pero fundamentales. Resulta sorprendente contemplar los detalles de calidad incluidos (movimientos de cabeza, brazos, posturas y gestos... gigantescos escenarios, diseños futuristas, industriales...)

Y eso que, en cierto sentido, la historia con todo su atractivo no deja de resultar ingenua y previsible en numerosas ocasiones –algo muy japonés–, pero logra lo que muy pocos juegos consiguen: involucrar al jugador y hacerle formar parte de la acción. No es nuestro personaje el que sufre. Somos nosotros mismos. Esa es la clave de un juego absolutamente fascinante, que envuelve con un fina tela al jugador hasta que nos damos cuenta de que estamos atrapados.

Por ello, también resulta chocante que el juego recomiende el uso –aunque no lo exija– de una tarjeta 3D. Si bien los gráficos de personajes y escenarios –en las escenas de combate– poseen un diseño correcto, que se beneficia de la potencia hardware para los efectos especiales, a lo largo del resto del juego no se ha trasladado con la calidad adecuada la imaginería visual de «Final Fantasy VII». Los escenarios, en su gran mayoría, son prerenderizados, tal y como se podía ver en PlayStation, pero... ¿por qué dejarlos, como en formato consola, como fondos en baja resolución? Quizá la rapidez en la conversión ha obligado a ello, pero "canta" en exceso el ver un personaje perfectamente definido, con sombreados, y animaciones cuidadas deambular por un escenario pixelado y ciertamente grosero en su definición.

Quizás el engine se debía haber depurado, aunque cuenta a su favor con el detalle de no entorpecer casi nunca la acción, y continuar en secuencias no interactivas con el mismo diseño que en el juego, pese a que, en ocasiones, animaciones prerenderizadas cortan la misma.



Aprender el uso más eficaz de la Materia, y cómo usar el potencial del grupo es fundamental para sobrevivir a los grandes enemigos.

El juego, globalmente, es excelente, aunque su estilo puede no gustar a todos

En definitiva, «Final Fantasy VII» es un juego al que hay que jugar, una delicia de historia, y un producto sumamente atractivo cuyos defectos no enturbian una visión global de enorme brillantez. Y, además, traducido al castellano –las imágenes que ilustran estas páginas no pertenecen a la versión final del juego, por problemas a la hora de capturar pantallas de la misma. El juego está totalmente y bien traducido–.

¿Se podían haber subsanado errores? Sí. ¿Es «FF VII» un buen juego? Sin duda, un gran juego.

F.D.L.







Ni se crea, ni se destruye...

La gestión y uso de objetos y, muy especialmente, la Materia –una forma condensada de energía, en torno a la cual gira toda la historia del juego–, es el mayor reto y dificultad del juego, al tiempo que la clave del argumento y del éxito que podamos conseguir. La combinación de habilidades específicas, en cada personaje, resulta en la consecución de hechizos, armas más poderosas y, en definitiva, en la diversión más elevada que podamos imaginar. El espectáculo, además, está servido en este sentido, pues la invocación, gracias a la materia, de determinadas criaturas, usadas como arma de ataque, es uno de los puntos más impresionantes del conjunto.

TECNOLOGÍA 85 **ADICCIÓN 90**

La conversión debía haberse trabajado más en el aspecto gráfico.
La fascinante historia se convierte en uno de los puntos clave del juego.
Dificultad baja, pero jugabilidad enorme.

PUNTUACIÓN TOTAL



Heart of Darkness

No puede haber luz sin oscuridad

Se acabó la espera. Por fin «Heart of Darkness» es una realidad, un proyecto para PC y consola que, por diversos motivos –de programación y económicos–, ha sufrido uno de los mayores retrasos de lanzamiento en toda la historia del software lúdico, pero que, a pesar de todo eso, aún puede sorprender a todo aquel que se lo eche a la cara.

OCEAN/INFOGRAMES
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/AVENTURA

No hay nada tan aburrido como las clases de matemáticas. Tanto números y fórmulas, acaban con la resistencia de cualquiera, y mucho más con la de Andy, el protagonista de la historia, que casi siempre tiene la cabeza en otro lugar muy lejos de la escuela. En esta ocasión el sueño se ha apoderado de él y ha sido descubierto en plena siesta por su profesor, que pretende encerrarle en el cuarto oscuro. Por suerte para él, la campana suena y puede escapar de allí librándose así del castigo. En la puerta le espera Whisky, su fiel perro, con el que pretende ir al parque central, lugar desde el que podrá divisarse mucho mejor el eclipse solar que durante tanto tiempo se lleva anunciando en los informativos. Poco puede pensarse Andy que este fenómeno astrofísico va a hacerle protagonista principal de una aventura en la que el objetivo principal es rescatar a su querida mascota.



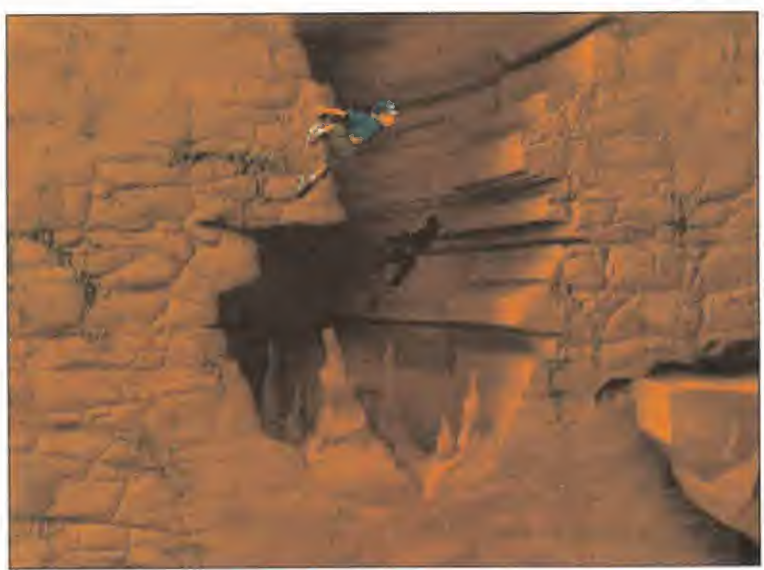


Andy, el protagonista de la aventura, se lanza al rescate de su perro Whisky, a pesar de lo que teme a la oscuridad

ENFRENTARSE A SU PRINCIPAL TEMOR

Andy tendrá que hacer frente a su principal temor desde que era un bebé, la oscuridad, para rescatar a Whisky, que ha sido raptado por el Señor de lo Oscuro para realizar un sacrificio con él.
Armado con su rifle de rayos, su casco de combate y su nave autopropulsada, nuestro héroe tendrá





En numerosos sitios existirán una serie de salientes en las paredes que nos permitirán asirnos, de manera que nuestro personaje escale con habilidad felina, para sortear así precipicios, lagos de agua pútrida o zonas de lava.

Las semillas con forma de huevo marrón que hay diseminadas por infinidad de lugares, pueden hacerse germinar gracias a nuestro poder especial de lanzar rayos de luz con las manos.







Estas pequeñas esferas de luz son el plato preferido de las serpientes gigantes. De vez en cuando, proporcionarle un suculento bocado nos facilitará atravesar una zona.

Los gráficos 2D VGA no serán obstáculo alguno para quedarnos alucinados con las secuencias



Perfecta inserción de secuencias

Ninguna de las secuencias renderizadas que aparecen en «Heart of Darkness» sirve de pie a una fase independiente, a un nivel posterior del juego ni a nada por el estilo. Dichas secuencias están insertadas de tal manera entre la acción principal, que pasan a formar parte activa de la historia, de forma que nunca sabremos hasta qué momento tendremos control de la acción y cuándo seremos meros espectadores.



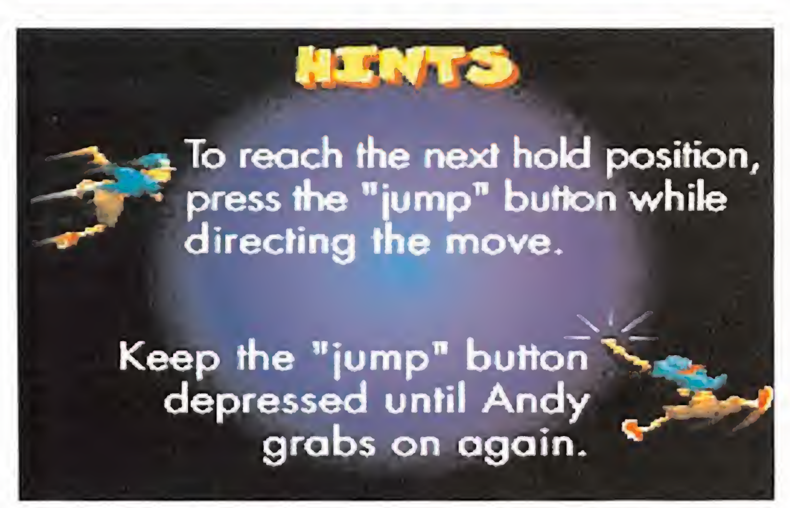




Para acabar con enemigos de gran tamaño, deberemos emplear tácticas que se salgan de lo normal, como meternos dentro y matarle desde sus entrañas con nuestro rifle de rayos.



El argumento es una auténtica obra de arte y, bien adaptado, podría servir como cuento para los más pequeños de la casa



Si nos quedamos atascados en una zona y no dejamos de morir a manos de los secuaces del Señor de la Oscuridad, el juego se encargará de proporcionarnos una serie de consejos que pueden sernos muy útiles.

que abrirse paso entre los secuaces de tan tenebroso personaje, hasta llegar al mismísimo corazón del palacio de las sombras, donde se encuentra cautivo el simpático perrito. Andy puede realizar innumerables movimientos diferentes, que le permiten desenvolverse en las diferentes zonas que atravesará: el acantilado, el bosque, la ciénaga, el lago subterráneo, las mazmorras y la sala principal del castillo, entre otros, lugares llenos de riscos, precipicios, ríos, plantas de proporciones desmesuradas, interruptores, huecos, etc.

Como acciones posibles tendremos las de andar, correr, agacharse, reptar, saltar, dar volteretas, trepar, disparar, empujar, nadar y muchas más que, sumadas al hecho de que la interacción con los diferentes elementos de escenario, prácticamente le otorgan vida al personaje.

Hay dos cosas que tendremos que dominar a la perfección y son, por una parte, los ataques de Andy













tanto con el rifle de rayos como con las esferas de luz, pues los enemigos tienen una IA avanzadísima y lograrán esquivar con habilidad felina nuestros disparos –a no ser que seamos muy certeros– y por otra parte, los saltos, ya que nuestro héroe dispone de seis longitudes diferentes –salto normal parado, salto normal andando, salto normal corriendo, salto con voltereta parado, salto con voltereta andando y salto con voltereta corriendo–. Esto nos obligará a decidir inmediatamente aquel que sea más útil en cada situación.

CON RETRASO, ¿Y QUÉ?

Puede que la gente se sorprenda al ver la puntuación que ha recibido «Heart of Darkness», ya que ¿cómo un juego que tiene "solamente" un 88 en tecnología, puede conseguir luego un 89 como nota global? La respuesta es sencilla. «Heart of Darkness», debido a su enorme retraso, se ha quedado anticuado en lo que al sistema de gráficos y originalidad se refiere. Para que os hagáis una idea, este programa precisa un 486 DX2 a 66 MHz, cuando la media actual está en torno al Pentium 166 MMX.

¿Pero con esto queda todo dicho? La respuesta es un rotundo no. «Heart of Darkness» es un juegazo con todas las de la ley. Capaz de divertir y entretener como pocos que usan las tecnologías de hoy día gracias a su argumento, sus divertidas secuencias, sus desafiantes enigmas y muchas más cosas que únicamente pueden apreciarse en vivo y en directo.

Sería un error por vuestra parte dejar pasar la oportunidad de tener un título en el que se ha estado trabajando años y años. Si después de tantas promesas, adelantos y mejoras no se puede decir que es recomendable a todas luces, mucho menos se podrá decir de un programa que está terminado a los pocos meses de ser ideado.

C.F.M.



Ponte las gafas tridimensionales

A modo de curiosidad, deciros que una vez finalicéis la aventura, podréis visionar –si es que disponéis de un par de las conocidas gafas tridimensionales de cristales rojo y azul– una serie de secuencias adaptadas a esta modalidad gráfica. No os ofrecemos ninguna pantalla al respecto, pues la gracia del asunto está en que consigáis terminaros «Heart of Darkness», momento en el que seréis merecedores de disfrutar de ese privilegio visual.

TECNOLOGÍA 88 **ADICCIÓN 96**

No se adapta a las posibilidades actuales, pero sí se adapta a las exigencias de los usuarios.

Se nota que se ha tenido especial cuidado en la realización de las secuencias renderizadas.

La dificultad es excesiva en ciertos momentos.

PUNTUACIÓN TOTAL 89

Motorhead
La velocidad como credo

Cuando únicamente nos preocupa la velocidad; cuando las marcas de coches y los pilotos conocidos pierden importancia; cuando pisar el acelerador a fondo, y la palabra freno no aparece en nuestro vocabulario personal, es entonces cuando aparece «Motorhead» en nuestro ordenador.



GREMLIN INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Nos encontramos ante un juego que le da a la palabra velocidad un sentido diferente. Situando la acción en un cercano futuro, donde el automovilismo ha alcanzado su máxima cota de interés frente al público general, vamos a tener que enfrentarnos a los seis peligrosos y enrevesados circuitos que conforman La Liga de la Velocidad Transatlántica. Los escenarios irán desde ciudades céntricas, repletas de luces de neón y altos rascacielos, hasta minas abandonadas con sus tramos cortados, zonas derrumbadas y estrechos pasillos.

Empezaremos nuestra carrera profesional en la tercera división, la menos importante de todas, y tendremos que ir aumentando en fama y prestigio a base de alzarnos con el puesto de campeón en las diferentes carreras que podremos disputar.



Los efectos de brillos y luces, tanto en los focos que pueda haber en los alrededores del circuito, como en los faros de los vehiculos, tienen una calidad excepcional.

Según consigamos triunfos, podremos acceder a mejores vehículos y circuitos más complicados

Al principio estaremos muy limitados en lo que a elección de vehículos y circuitos se refiere, por lo que nuestra mayor recompensa a la hora de vencer será la ampliación del abanico de posibilidades –además de la ingente suma de dinero, claro–. Para lograr nuestro objetivo, deberemos superar la sofisticada inteligencia artificial que se les ha otorgado a los contrincantes, la cual les permite adaptarse a nuestra forma de conducir. Si somos agresivos y golpeamos a los adversarios para sacarlos de la pista, ellos harán lo mismo. Si, por el contrario, actuamos deportivamente y tratamos de subir puestos evitando colisionar con los otros vehículos, su pilotaje será idéntico al nuestro. Con esto lo que se consigue es una mayor diversión y competitividad tanto si hay más humanos jugando como si no, pues se da de lado al estilo de conducción mecánico que hasta ahora se tenía en los títulos del mismo estilo.

DIVERSIÓN Y VISTOSIDAD SE MEZCLAN

Ambas versiones, la de PC y la de PlayStation, gozan de una calidad



similar en todos los aspectos, sin embargo –de nuevo–, se hacen notar las superiores posibilidades del ordenador frente a la consola; primero, en lo referente a la resolución gráfica y a los efectos visuales tipo destellos, humo o polvo, mucho mejores gracias a la utilización de las tarjetas aceleradoras 3D, con los chipset Power VR y 3Dfx; y segundo, a la diversión, también más elevada, pues la opción multijugador –exclusiva del PC– permite la participación simultánea, vía red local e Internet, hasta para ocho jugadores, con lo que os podéis figurar las impresionantes carreras que podremos realizar junto con nuestros amigos.

En «Motorhead» se ha prescindido de marcas conocidas y simulaciones complicadas, para darle protagonismo principal a lo que los programadores consideran más importante: la rapidez, vistosidad y sensación de velocidad. El resultado no podía ser más positivo y podemos asegurar que esta nueva creación de Gremlin es uno de los arcades de conducción más divertidos de los que hemos podido disfrutar en mucho tiempo.

J.F.K.

Los gráficos pasados a números

En esta lista que aquí os ofrecemos podéis comprobar el elevado esmero con el que se han realizado los gráficos de «Motorhead» y la elevada complejidad que tienen en su realización, tanto los escenarios y los elementos situados en él para darle un aspecto más realista, como los vehículos participantes:

- **Velocidad de acción:** *50 frames por segundo, el doble de lo que puede percibir el ojo humano, por lo que nunca podremos apreciar un salto o parón.*
- **Un engine 3D** *capaz de mostrar en pantalla más de 600.000 polígonos texturizados por segundo.*
- **Los vehículos están creados** *con más de 300 polígonos texturizados, lo que les da una apariencia francamente realista.*
- **Los circuitos están compuestos** *por una cantidad de polígonos que oscilan entre los 15.000 y los 17.000, cada uno.*



Es tal el grado de esmero puesto en «Motorhead», que hasta se ha reflejado la reverberación de los motores dentro de los túneles.



Existen numerosas vistas, tanto de nuestro vehículo, como del resto de los contrincantes

TECNOLOGÍA 87 **ADICCIÓN 83**

Gráficos formados con un elevadísimo número de polígonos texturizados.

No convencerá a los que buscan una compleja simulación o pilotar un vehículo conocido.

La sensación de velocidad es de las mejores.

PUNTUACIÓN TOTAL 81

PC Basket 6.0
Dominio total de la ACB

Dinamic Multimedia, famosos entre otras cosas por ser creadores de la serie «PC Fútbol», vuelven a la carga con la más nueva y actualizada versión de su no menos conocido «PC Basket». Esta edición del juego, la 6.0, ha contado de nuevo, además, con la siempre inestimable colaboración de un gran experto en la materia como es Juan Antonio San Epifanio, "Epi".



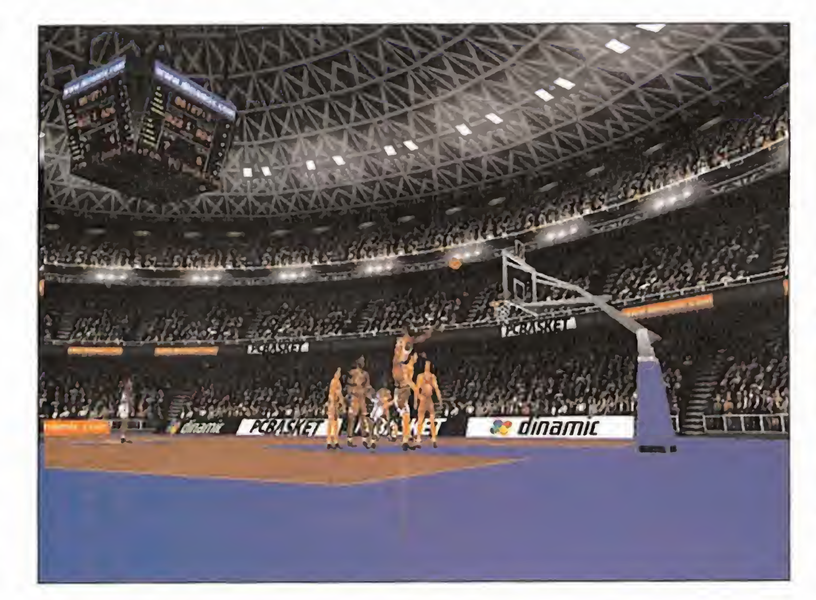
DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR/
BASE DE DATOS

Desde la versión 4.0 de «PC Basket», mucho ha llovido y muchas cosas han cambiado. Para empezar, la sustitución de los disquetes, a favor del CD-ROM, lo que significa un mayor espacio para incluir información de toda clase, y en segundo lugar, la potencia de los procesadores, que no tiene comparación alguna con los antiguos 386 y 486, ya que con los actuales Pentium, en colaboración con las tarjetas aceleradoras, pueden hacerse auténticas maravillas visuales que antes no eran más que sueños irrealizables.

MEJOR NO, INCOMPARABLE

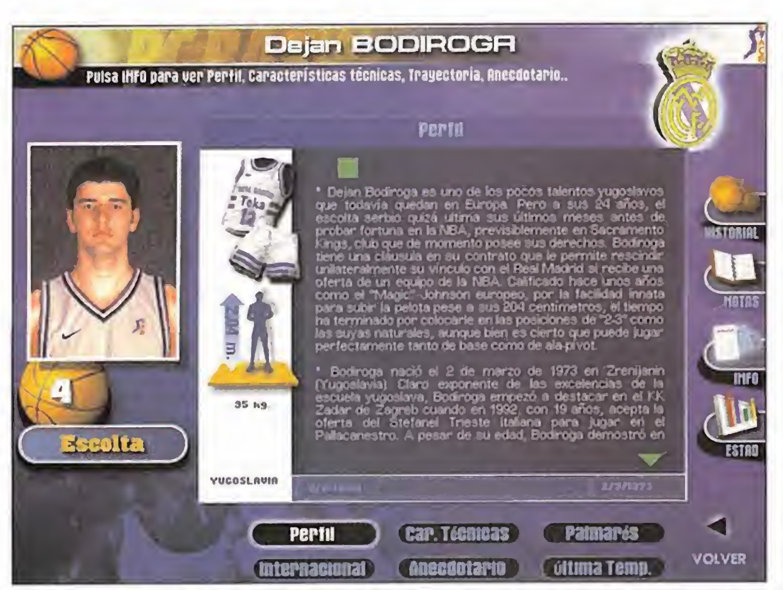
Muchas son las mejoras que se han introducido con respecto de la anterior versión. Empecemos por partes, pues son numerosos los puntos que cabe destacar de este «PC Basket 6.0». El simulador, por ejemplo, es una de las cosas que más cambios a sufrido. Los gráficos dejan de estar formados a base de píxeles, a favor de los polígonos texturizados que permiten el uso de las tarjetas aceleradoras 3D. Ya no existe una única cámara lateral desde la que ver los diferentes partidos, sino que podremos ser nuestros propios técnicos y operadores de cámara, gracias al sistema de perspectivas, completamente interactivo, con el que podremos elegir cualquier toma que deseemos mientras se desarrollan las diferentes jugadas, y no sólo eso, sino que además, por si no estamos de acuerdo con el modo de juego que está llevando la máquina, podremos forzarle a realizar ciertas acciones como pasar, o tirar a canasta, con la simple presión de una tecla.

Podremos formar un equipo con todos los jugadores que forman la liga ACB

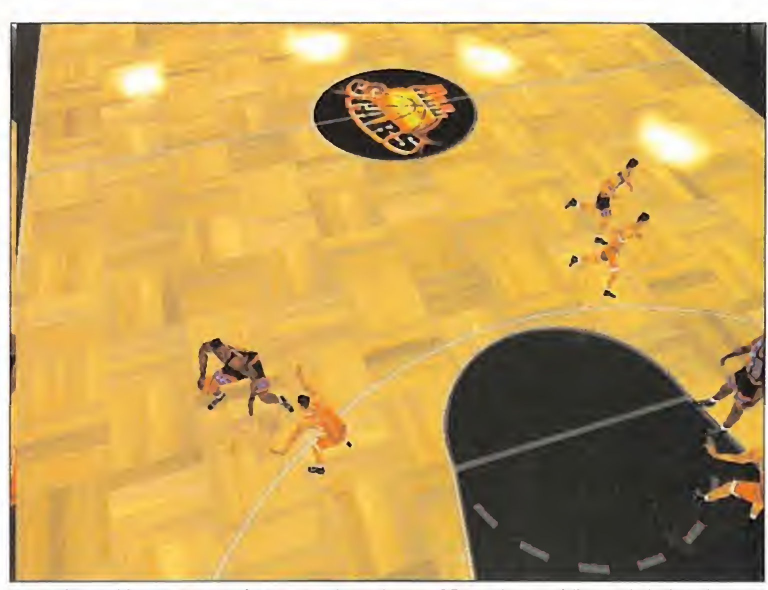








Al estar realizado con los derechos y el permiso de la liga ACB, «PC Basket 6.0» incluye una detallada ficha de cada uno de los jugadores que forman parte en el torneo, con características y datos personales.



La utilización de las tarjetas aceleradoras 3D en los gráficos del simulador, permite efectos como el de las luces de los focos que iluminan la cancha. El efecto conseguido, como podréis apreciar, es fantástico.

La nueva versión del simulador acepta el uso de la novedosa tecnología aceleradora 3D

UN ASOMBROSO NIVEL DE DETALLE



Tal es el nivel de detalle que se ha conseguido en el simulador, que hasta aparece el escudo –con una total fidelidad– en los uniformes de los jugadores. Y no queda ahí la cosa, pues aspectos como el marcador, que en otros juegos del estilo se ha dejado siempre como olvidado, aquí tiene una importancia vital y se demuestra en lo trabajado que está.

VARIOS MODOS DE JUEGO

Aparte de la extensa base de datos, en la que se engloban todas las fichas técnicas de cada uno de los jugadores, entrenadores y árbitros que forman parte de la liga ACB, con la que podremos aprender un poco más acerca de ellos, hay varios modos de juego. El manager, que nos dará opción de dirigir uno de los equipos actuales de más renombre, y gestionarlo desde dentro, para conseguir que sea el campeón de Europa. El Promanager, nos colocará en una situación mucho más modesta, pues deberemos llevar hacia la gloria a un pequeño club, cuyas aspiraciones son más bien pocas. Podremos modificar las instalaciones, contratar personal, ojear jóvenes aspirantes, ceder jugadores y adquirir otros nuevos.

Por último, está el modo All Stars, bastante más basado en el simulador que en el programa manager, ya que lo único que tendremos que hacer aquí es formar un equipo de estrellas de entre todos los jugadores de la liga ACB, que posteriormente se enfrentará a otro creado con los baloncestistas de la NBA.

Puede clasificarse como de excelente este «PC Basket 6.0» a todos los niveles, pues se ha combinado en un solo título un perfecto y documentado manager, con cientos de posibilidades, con un más que correcto simulador, de forma que será capaz de satisfacer, sin dificultad alguna, las necesidades de todo aficionado a este deporte de alturas que se precie.

C.F.M.

TECNOLOGÍA 86 **ADICCIÓN 80**

El manager permite llevar a cabo todo tipo de acciones diferentes, hasta contratar cheerleaders.
Los jugadores, creados a base de polígonos texturizados, tienen un muy alto grado de detalle.
Los diferentes modos de juego harán posible que estemos horas y horas delante del ordenador.



PUNTUACIÓN TOTAL

Team Apache
Hélices de muerte

Ya está bien de misiones en solitario. Se acabaron las incursiones en terreno enemigo en las que no tenemos a nadie que nos cubra las espaldas. Por fin llega «Team Apache», y con él la manera perfecta de disfrutar sólo o en compañía de las maravillas que puede llevar a cabo un escuadrón bien formado de helicópteros Apache.

MINDSCAPE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Hasta hoy, muchos son los simuladores bélicos con el helicóptero como protagonista que han salido al mercado. En la mayoría de ellos, había ciertas misiones en las que contábamos con la ayuda de uno o varios compañeros, controlados por el ordenador, y que únicamente se limitaban a seguir nuestros movimientos y disparar si detectaban algún enemigo en las cercanías. En eso se basaba la colaboración y nada más.
Con «Team Apache» va a revolucionarse ese aspecto, aparte de muchos otros, para deleite de todos aquellos que prefieren formar parte de un grupo de élite, antes de ser un guerrero solitario sin nadie en quien apoyarse en los momentos problemáticos.

UN ENEMIGO A LAS NUEVE

Tal es el nivel de coordinación que puede mantenerse entre nuestro helicóptero y los que nos apoyan, que podremos decidir la totalidad de sus acciones, desde el lugar al que tienen que dirigirse, su manera de actuar, el tipo de armamento que han de utilizar y demás aspectos, o dejarles actuar a su libre albedrío, dependiendo esto de nuestro nivel como estrategas y pilotos.
«Team Apache» se divide en dos campañas, con varias misiones interconectadas entre sí, de las que cada una depende del resultado de las anteriores.
Aparte, hay 16 escenarios independientes, diez que se desarrollan en Rusia y Colombia, y seis de entrenamiento –en Utah–.
Numerosas perspectivas, tanto de nuestro helicóptero, como del escuadrón e incluso de los enemigos; un mapa general en el que se pueden definir los patrones de movimiento de nuestro equipo; un amplio número de armas diferentes y escenarios de lo más variopinto, nos esperan dentro de los numerosos escenarios de que consta.



La dificultad es graduable, desde muy sencillo donde seremos completamente invulnerables, hasta una simulación total, sólo para expertos

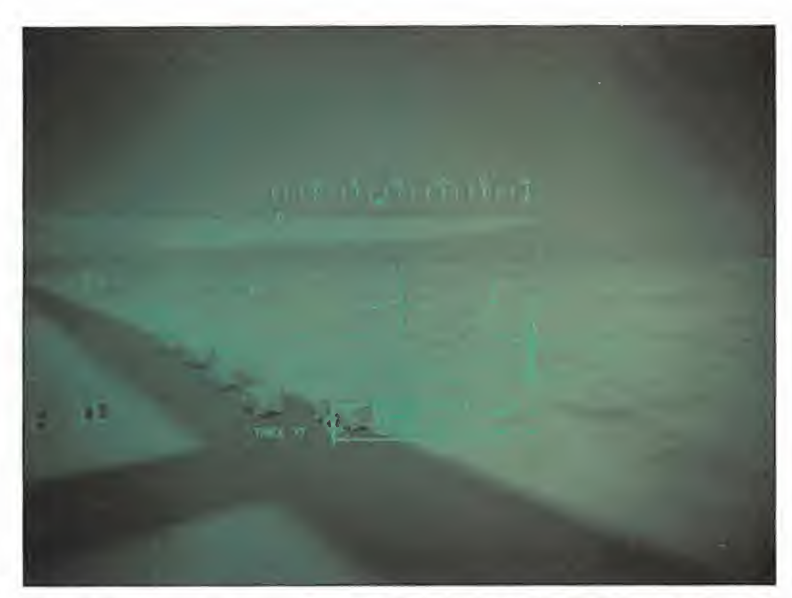
COOPERACIÓN TOTAL

«Team Apache» nos ofrece la experiencia definitiva en lo referente a simuladores de vuelo 3D.









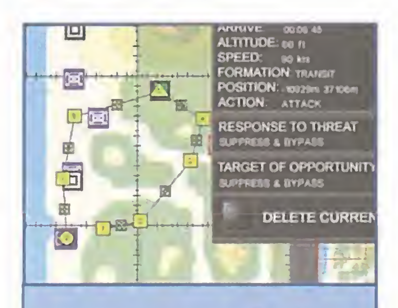
Con el dispositivo de visión nocturna instalado en el helicóptero, podremos realizar incursiones en la más completa de las oscuridades, sin temor a ser vistos, ya que no necesitaremos ningún tipo de luz para desplazarnos.



En esta pantalla veremos los resultados de la misión recién realizada. Unidades enemigas derribadas, objetivos cumplidos, bajas en nuestro equipo, y muchos datos más.

La jugabilidad que se consigue es elevadísima, podría decirse sin temor a equivocación que en este título es donde mejor se ha conseguido el modo multijugador, tanto en cooperativo, como en deathmach, pues el sistema de comunicación existente entre los jugadores que participan simultáneamente, permite saber en todo momento la posición y estado de nuestros compañeros y enemigos, haciendo posible una interacción como nunca se haya visto. El problema que había en otros títulos de características similares, en los que al final cada uno iba por libre, sin ningún tipo de orden ni concierto, provocando un desastroso final en todas las misiones, debido a la nula coordinación, aquí se va a descartar por completo. Vamos a poder actuar como auténticos escuadrones militares con sus ventajas.





EDICIÓN DE MISIONES

No sólo podremos realizar las misiones prefijadas en «Team Apache», sino que también podremos definir las nuestras propias con el editor que viene incluido en el juego. De tal manera que tanto nosotros, como nuestros amigos, podremos disfrutar de los escenarios, creados bajo nuestros propios designios. Tipo de terreno; ubicación de los enemigos; objetivos; aliados; todo podrá ser definido para que el resultado final sea de nuestro entero agrado.

Con el editor de misiones podremos crear nuestros propios escenarios

Los gráficos son francamente buenos. La perfecta utilización del hardware acelerador 3D, permite efectos visuales de gran calidad como destellos, transparencias, explosiones, humo, niebla, además de unas texturas perfectamente trabajadas y una nula pixelación.
Decir que todas las unidades existentes en el juego han sido creadas por expertos diseñadores con la estrecha colaboración de ingenieros militares y pilotos de Apaches, para darle el mayor realismo en lo referente a prestaciones y aspecto.

Con los efectos sonoros se ha tenido el mismo cuidado, grabándose de la misma realidad el sonido de los motores, las armas y demás aspectos que, posteriormente, han sido plasmados en el juego con gran fidelidad. El resultado general, como podréis comprobar si adquirís este título, es impresionante. Pocas veces un juego ha alcanzado tan alta cota de realismo, y muchas menos un simulador de helicópteros ha tenido tantas posibilidades de gustar a todo el mundo, sea o no, seguidor de este género.
Con «Team Apache», Mindscape demuestra su gran dominio en el terreno de la simulación bélica, ampliando su abanico de éxitos que abarca todos los géneros existentes hoy día en el mercado actual de software lúdico.

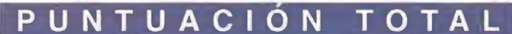
C.F.M.

TECNOLOGÍA 83



El modo multijugador es de los mejores que hemos visto en muchos simuladores de vuelo.
Para su perfecto manejo, es obligatorio un Joystick en colaboración con el teclado.
Admite la mayoría de las tarjetas aceleradoras disponibles en el mercado.





Prost Grand Prix

Sólo para novatos

La temporada de Fórmula 1 ya está en pleno apogeo y sus incondicionales ya habrán empezando su campeonato particular con «F1 Racing» de Ubi o seguirán fieles al «GP2» de Microprose. Pero más de uno habrá decidido esperar la propuesta de Alain Prost, porque "El Profesor" es una biblia de la F1 que por desgracia no se ha trasladado a la informática con el rigor que esperábamos.

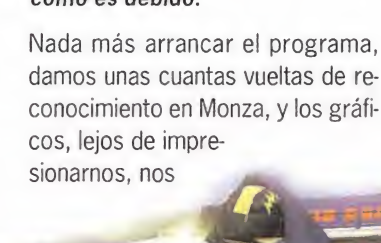


Un proyecto que apuntaba hacia el número uno de la simulación, pero que se ha quedado en un buen arcade



CANAL+MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (DOS/WIN95)**
SIMULADOR

Cuando un simulador es patrocinado por alguien famoso ligado a la especialidad objeto de la emulación, siempre se le pide algo más por el simple hecho de haber contado con el apoyo y las opiniones de todo un experto en la materia. Y esa fuente de sabiduría que es Alain Prost se nota en el programa en la configuración del monoplaza, pero poco más. La conducción, el comportamiento de los monoplazas o los accidentes no han contado con la programación adecuada para reflejar la esencia de la F1, y el nivel de realismo no va a satisfacer las exigencias de los "tiffosi".





Aunque sólo se han respetado los nombres de los pilotos de la escudería Prost, el resto se pueden editar para montarnos un campeonato mundial como es debido.

EN MS-DOS

Ya en la instalación del programa descubrimos que ha sido escrito para ejecutarse bajo MS-DOS, algo sorprendente en estos tiempos. Tampoco pasa nada, pero crea inconvenientes como la necesidad de tener configurado el modem en DOS para poder jugar partidas multijugador.

Nada más arrancar el programa, damos unas cuantas vueltas de reconocimiento en Monza, y los gráficos, lejos de impresionarnos, nos recuerdan a los del «GP2». Es decir, no están nada mal, pero quedan muy lejos de lo previsto al soportar 3Dfx. Los filtros de texturas son bastante toscos y en todas las facetas gráficas no parece que realmente sea una versión con aceleración por hardware, tan sólo la calidad de la animación provocada por la buena tasa





de fotogramas por segundo desvela la acción del chipset Voodoo. Sí, tiene multitud de perspectivas y repetición con una extensa nómina de cámaras, pero no esperéis encontrar algo parecido a los programas de F1 de Ubi o Psygnosis, el aspecto es más bien el del «GP2», lo que sin ser ni mucho menos criminal sí es motivo de decepción.

FALTA LO ESENCIAL

Apasionados de la F1 como somos, hasta le perdonaríamos la mediocridad gráfica si al menos a la hora de ponernos al volante el realismo nos hiciera salir a buscar un casco.

Uno de los aspectos más immportantes en los que falla «Prost GP» es en el realismo

Pero incluso en el nivel de dificultad de campeón y con todas las ayudas a la conducción desactivadas, la dirección, la frenada y las reacciones del monoplaza son las de un utilitario. Se hace casi imposible hacer un trompo, y al entrar en las curvas la dirección se corrige automáticamente y la zaga se coloca ella solita, un defecto achacable a unas rutinas de movimiento demasiado rígidas y repetitivas, con cálculos predeterminados sin tener en cuenta la velocidad, ángulo de la dirección y demás variables. En los accidentes, cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia. La incidencia de los reglajes y de la climatología sí está bien reflejada, una lástima que el pilotaje esté más próximo al arcade que a la simulación. La topografía de los circuitos está casi calcada, y tanto las reglas como las opciones del campeonato mundial y el sonido nos devuelven algo a la pretendida simulación. En las partidas multijugador, «Prost Grand Prix» dará mucho juego. Al final, la balanza de los pros y los contras se inclina hacia lo negativo si os gustan las simulaciones al 100% y os consideráis discípulos de un Alain Prost que este año está demasiado ocupado con los problemas de su escudería como para preocuparse de juegos de ordenador.

A.T.I.



Los gráficos no se han aprovechado todo lo que deberían, ya que se ha realizado el programa para utilizar tarjetas aceleradoras y no se aprecia.





TECNOLOGÍA 58 **ADICCIÓN 72**

La gran cantidad de opciones disponibles y el sonido son sus grandes virtudes.
Falta realismo en comportamiento de los coches.
Gráficos insuficientes si se tiene en cuenta que se ha empleado 3Dfx.



PUNTUACIÓN TOTAL

Commandos

BEHIND ENEMY LINES

RECOMENDADO MICROMANÍA

Su misión es impedir el rápido progreso y avance del ejército alemán, dando tiempo a las tropas aliadas a llegar a los puntos conflictivos y así desencadenar la batalla definitiva; su premisa, permanecer en el anonimato antes, durante y después de la operación; sus armas, cualesquiera que les caiga en las manos gracias a su exhaustivo entrenamiento; sus enemigos, todo el ejército nazi; su nombre clave: «Commandos»



Camino del Infierno

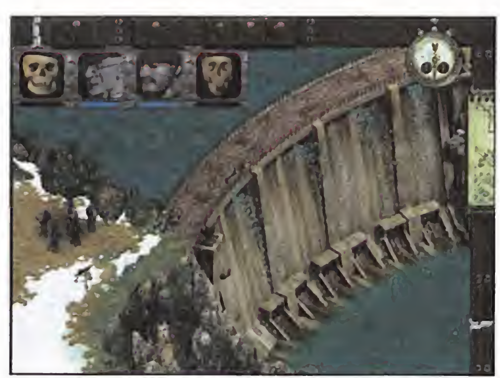
PYRO STUDIOS/EIDOS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Situando el argumento del juego en plena Segunda Guerra Mundial, cuando los aliados deben afrontar la superioridad alemana de cualquier manera posible, «Commandos» nos da la oportunidad de dirigir un reducido grupo de especialistas y realizar lo que comunmente se denomina guerra de guerrillas.

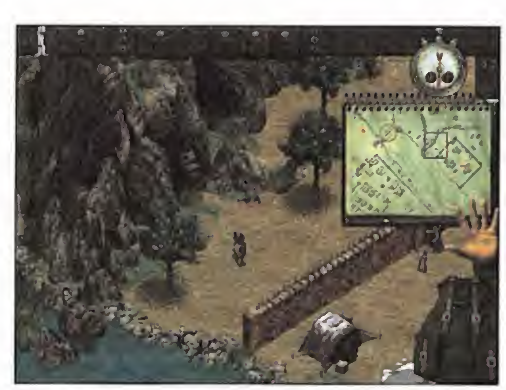
Los personajes que integran el equipo son lo mejor de cada país adversario al dominio nazi: un boina verde –experto en escalada y ocultación, con un gran poder físico que le permite llevar cualquier carga por pesada que sea–, un marine –cuyas habilidades se hacen notar en zonas acuáticas, ya que es capaz de bucear largas distancias con su equipo de submarinismo, transportar a sus compañeros con su balsa hinchable y matar a un enemigo de forma silenciosa con su arpón–, un mecánico –capaz de conducir cualquier vehículo aéreo o terrestre y de manejar cualquier arma–, un experto en explosivos –esencial en las misiones de demolición por su alto conocimiento dicha materia–, un espía –idóneo para pasar desapercibido y facilitar la labor al resto del equipo desde dentro ►



Deberemos tener cuidado en todo momento con las huellas que nuestros personajes dejen en la nieve, barro o arena, pues alertarán a los soldados que patrullen por la zona, delatando así nuestra posición encubierta.



A pesar de no ser imprescindible que la totalidad del equipo sobreviva a la misión, la muerte de uno de los integrantes puede suponer un alarmante aumento de la dificultad para llevar a cabo el objetivo que se nos ha encomendado.



El mapa, con ese diseño en papel, muy acorde con la época en la que se desarrolla el juego, nos será de gran utilidad, pues gracias a él podremos ver en todo momento la posición de los soldados enemigos, la nuestra y la de los objetivos.

LA GRAN IMPORTANCIA DE LAS TEXTURAS

Más que nunca, en «Commandos» se demuestra la gran importancia de las texturas en un juego cuyos gráficos están realizados a base de polígonos. El cambio apreciable entre la parte superior derecha de la pantalla, donde únicamente aparecen las formas planas de los edificios, sin ninguna clase de elemento o adorno, a la parte media inferior donde ya podemos ver el resultado final tras añadir las texturas, distan entre si un abismo.





Tenemos varios tipos de comandos: marine, boina verde, mecánico, experto en explosivos, francotirador...

Los edificios y demás elementos de escenario, como árboles, torres eléctricas, formaciones rocosas, son impresionantes a nivel visual



CUANDO NO ES NECESARIA UNA TARJETA ACELERADORA

Se nota cuando los programadores se esmeran en alcanzar la perfección con un producto. Pyro Studios ha alcanzado un grado de realismo nunca visto en un juego de estrategia en tiempo real. Decir que el juego no utiliza ningún tipo de aceleración 3D, que sus gráficos están basados en polígonos y píxeles, y que, como podéis apreciar en la pantalla, únicamente han utilizado mezclas de colores y texturas para dar sensaciones de profundidad o lejanía.



del territorio enemigo–, un francotirador –que proporcionará apoyo balístico con su rifle con mira telescópica–, y varios más imprescindibles y valiosos, dada su alta experiencia militar.

DISCIPLINA MILITAR

Nada más comenzar, se nos ofrece un vídeo al respecto de la misión que vayamos a desempeñar y una explicación acerca de los objetivos y los puntos importantes del escenario, además de consejos para hacer un poco más fácil –muy, pero que muy poco, ya que la dificultad es elevadísima– la labor estratégica. A continuación, y bajo una perpetua vista isométrica, que podremos modificar en lo referente al zoom, deberemos desplazar a nuestras unidades, estudiando previamente los movimientos de los soldados, bunkers y vehículos enemigos que se encuen-



La tranquilidad y la capacidad de observación serán premisas importantes para conocer el itinerario de los soldados nazis que patrullan. Así, una rápida y silenciosa acción nos quitará del medio un enemigo sin alertar a nadie.



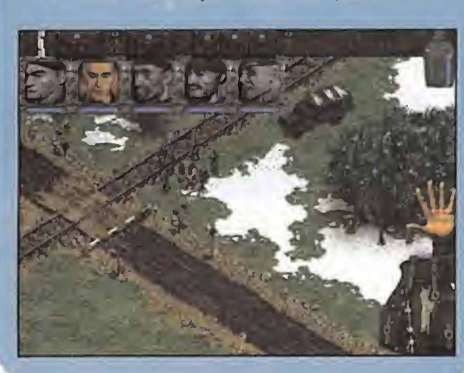
En las misiones acuáticas, el marine tendrá un gran protagonismo, pues entre su equipo cuenta con una balsa hinchable. La muerte de este comando significará el bloqueo de los demás y por lo tanto la obligación de empezar de nuevo.



Si descuidamos el sigilo y la ocultación de nuestros personajes, los soldados que nos vean harán que salte la alarma, con lo que llegarán refuerzos que harán muchísimo más complicada la realización de nuestros objetivos.

EN OCASIONES, ES MEJOR RENDIRSE

Habrá ocasiones en las que nuestra estrategia no haya sido del todo buena y nuestro comando se ha visto sorprendido en acción. En ciertas misiones eso significará una baja segura, pero en otros escenarios en los que hay un enemigo de rango superior, podemos optar por arrojarnos al suelo en señal de rendición. Tomarán preso a nuestro personaje y aún tendremos oportunidad de rescatarle. A veces, es mejor rendirse que morir.





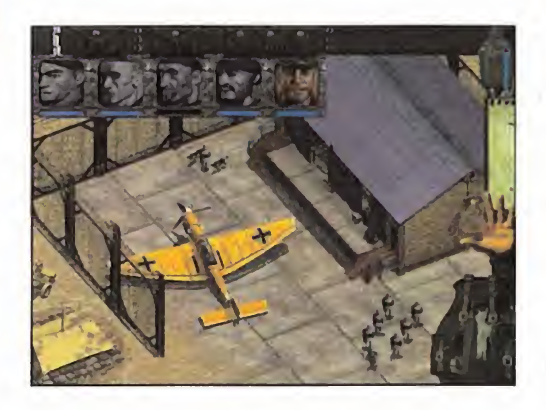
La perfecta coordinación entre los integrantes del equipo, la rapidez de movimientos y el perfecto dominio del inventario de cada uno, serán imprescindibles para superar las diferentes dificultades con que nos encontremos

OPERACIONES A LO LARGO DEL MUNDO

Durante las numerosas misiones de que consta «Commandos» tendremos que viajar a lo largo y ancho del planeta con nuestro equipo de especialistas. Desde los frondosos bosques europeos, hasta los tórridos y yermos desiertos africanos, tendremos que realizar toda clase de incursiones para frenar un poco el avance nazi, mientras el grueso del ejército aliado llega para desencadenar la batalla final.



tran patrullando por la zona. Para ello, utilizaremos el icono con forma de ojo, pues nos informará del campo de visión de cada adversario, de forma que sabremos si nos descubrirá mientras tratamos de hacer alguna cosa. Ya solamente resta movernos, tratando de pasar completamente desapercibidos, sabiendo que, tanto huellas, como un cadáver, como algún objeto cambiado de lugar, serán motivo suficiente para

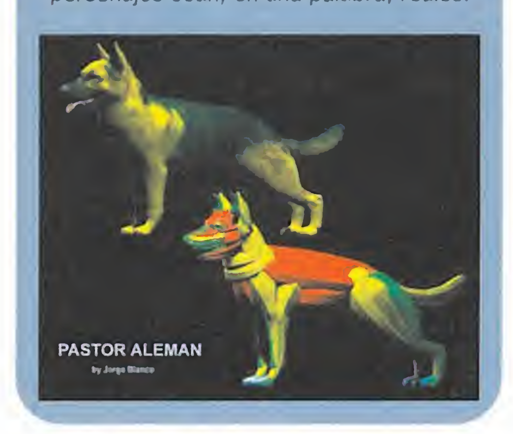


alertar a los patrulleros y dificultar la labor aún más. En la parte derecha de la pantalla se encuentra la mayor parte del interfaz, dividido en dos zonas claramente diferenciadas. La superior está dedicada al mapa del escenario y al recordatorio de la misión, y la inferior al inventario de cada personaje. Mediante atajos de teclado, o con el puntero del ratón, podremos seleccionar cada objeto o la mano –para coger ►

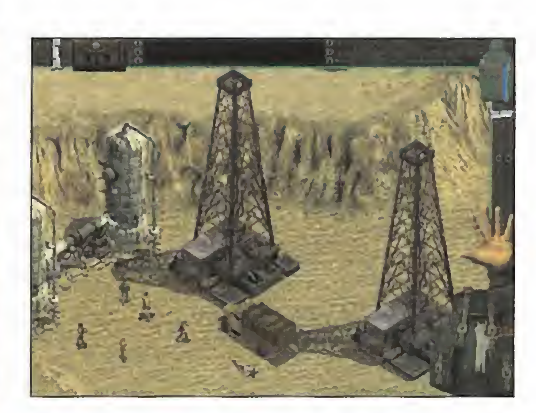
MÚSCULOS GENERADOS POR ORDENADOR



Gracias a esta técnica de generación virtual de músculos, se ha podido alcanzar en «Commandos» el grado de perfección que tienen todas las unidades, tanto humanas como animales. Realizando primero un meticuloso estudio anatómico, los expertos infografistas encargados de este apartado han podido lograr que todos los gestos y movimientos de los personajes sean, en una palabra, reales.











CREACIÓN DE LAS UNIDADES

Con este motor gráfico se han diseñado las diferentes fases de movimiento de cada una de las unidades que aparecen en «Commandos». Como podéis apreciar, los programadores y grafistas han puesto todo su empeño en que el grado de realismo en todas las acciones básicas y especiales –andar, correr, disparar, saltar, escalar, recoger...– sea enorme.



algo–, y apuntar en la parte del escenario donde queremos llevar a cabo el movimiento.

UN SUEÑO HECHO REALIDAD

«Commandos» va a hacer realidad aquello que todos los programadores españoles soñaban: que en el extranjero se empiece a ver con más respeto la creación de software en nuestro país. Pyro Studios ha hecho un excepcional trabajo y eso se demuestra con el hecho de que una gran compañía, como es Eidos, se haya interesado en él, distribuyéndolo en los demás países.

Por supuesto, y como no podía ser de otra manera, «Commandos» está traducido y doblado al castellano, de tal manera que ya no se le puede achacar nada negativo al juego. ¿Que es un poco difícil? Tal vez, pero ¿dónde está el afán de superación que todos llevamos dentro? Si alguien quiere saber lo que es la estrategia en tiempo real bien hecha, no hay que irse muy lejos. «Commandos», un excepcional título de creación española, está dispuesto a presentarle cara y a las todopoderosas compañías extranjeras, ofreciendo un título sin igual.

C.F.M

TECNOLOGÍA 94 **ADICCIÓN 91**

A pesar de no utilizar ningún tipo de aceleración 3D, los gráficos son impresionantes –hasta 1.024x768–.

La dificultad se nos antoja demasiado elevada en algunas misiones, pero no por ello es menos jugable.

Las imágenes introductorias que muestran secuencias de la época son de gran calidad y dan un aire clásico al juego que ayuda a que nos metamos de lleno en la acción.



PUNTUACIÓN TOTAL

Un poco de acción

Cuenta la leyenda que el primer videojuego, nacido hace 30 años, fue una aventura. En las últimas décadas, el género por excelencia del mundo de los ordenadores se ha dividido en múltiples ramas, provocando la confusión entre los usuarios. Éste será, pues, el primer punto del orden del día. Sed todos bienvenidos a una nueva reunión de El Club de la Aventura. Comenzamos...

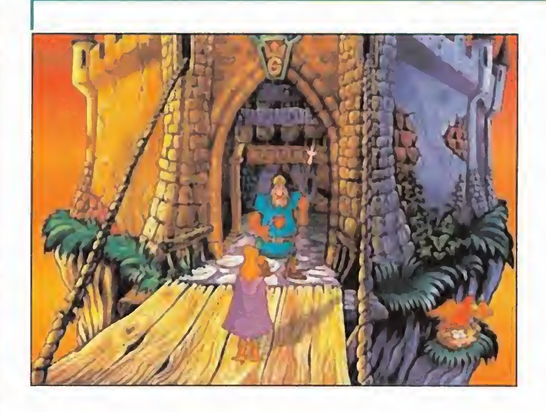
Uno de los inconvenientes de dotar a nuestro lugar de tertulia de una entrada secreta, es que muchos socios, pese a las indicaciones, ¡son incapaces de encontrarla! Esto, unido al hecho de que algunos viven demasiado lejos como para personarse en la reunión, o se encuentran completando las más variopintas misiones, provoca que, todos los meses, recibamos montones de cartas. Pese a que muchos lo ponen en duda, todas y cada una de ellas son leídas y archivadas por El Gran Tarkilmar, para incluirlas en las charlas mensuales.

Últimamente, aficionados como Spawn de Cádiz, Ana de Tarragona, Ángel Alcocer, o Emilio Santos de Aranda de Duero (Burgos), entre otros muchos, han inundado el buzón con peticiones relacionadas con «Blade Runner», «Tomb Raider II», «Little Big Adventure II» o «Dark Earth», excelentes aventuras, pero NO aventuras gráficas. Existen numerosas variantes dentro de un género tan extendido, y la aventura gráfica es una de ellas.

Cuando esta sección comenzó su andadura, dedicamos varias reuniones a discutir las características básicas del subgénero. Muchos aficionados nuevos se han ido incorporado desde entonces, por lo que vamos a definir, una vez más, las claves para separar las aventuras, a secas, de las aventuras gráficas. Como no queremos que los veteranos abandonen la reunión antes de tiempo, lo resumiremos en tres puntos. Una aventura gráfica debe cumplir los siguientes requisitos:

- La resolución de los enigmas se basa en el diálogo con los personajes y en el uso y manejo complejo de objetos –rotura, unión, mezcla, entrega a otros personajes, etc.–.
- El o los protagonistas no disponen de atributos –puntos de vida, destreza, fuerza etc.–.
- El combate no existe o, en todo caso, nunca es esencial para avanzar en la aventura.

Todos los protagonistas de los anteriores juegos disponen de puntos de vida y, además, hay que ganar sucesivos combates cuerpo a cuerpo para avanzar en el juego. Algunos, como «Blade Runner», ni siquiera exigen la manipulación de





LAS MEJORES DEL MOMENTO

- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword II
- Hollywood Monsters
- Broken Sword
- Atlantis

TOP 5

- Monkey Island II
- Monkey Island
- Indiana Jones Atlantis
- Day of the Tentacle
- The Curse of Monkey Island

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **EL CLUB DE LA AVENTURA.**
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

los objetos. No son, pues, aventuras gráficas, pero sí aventuras, ya que se basan en las conversaciones y en el empleo de los mencionados objetos como elementos básicos para poder avanzar. ¿Cuál es su nombre correcto? Pues, aventuras a secas, videoaventuras o, con excepción de «Blade Runner», aventuras tridimensionales.
Conviene hacer notar que algunas aventuras gráficas, como la saga de Indiana Jones o «The Last Express», contienen escenas arcade, pero sólo en momentos puntuales, desapareciendo los puntos de vida cuando estas escenas se completan. Desde un principio, El Club ha estado dedicado, en exclusiva, a las aventuras gráficas. Nada impide, sin embargo, que habilitemos una sala contigua –léase un recuadro independiente– para dar cabida a los amantes de las aventuras de acción. Puede que los puristas no estén muy de acuerdo con esto, así que enviad vuestra opinión a la dirección habitual y, dependiendo de los votos a favor o en contra, actuaremos en consecuencia.
Para cerrar el tema, vamos a contestar algunas preguntas que nos ha remitido el mencionado Ángel Alcocer. Este aventurero se queja de que en muchos anuncios y catálogos de venta se etiqueta a infinidad de títulos como aventuras gráficas, cuando nada tienen que ver con el género. En efecto, esto se debe a que a veces la línea de separación es muy confusa, al igual que el nombre. Mucha gente piensa que cualquier juego con toques de aventura y gráficos apabullantes es una aventura gráfica, cuando, por definición, no es así. Este término se acuñó a mediados de los ochenta para definir títulos como «King's Quest» o «Maniac Mansion», que aportaban gráficos en movimiento e iconos a las aventuras conversacionales. SÓLO los juegos que emplean este esquema de funcionamiento pueden recibir el calificativo de aventuras gráficas.
Despedimos a Ángel diciéndole que si en esta sección no ponemos verdes a las aventuras que comentamos es, sencillamente, porque esto no es Punto de Mira. Aquí sólo nos hacemos eco de aquellos títulos que aportan algo al género. Las aventuras malas, directamente, no hablamos de ellas. Esto no quiere decir que todas las que no nombramos sean un petardo, ni que dejemos de criticar las

«The Prince & the Coward»



Lenguas de trapo

En El Club de la Aventura no sólo tienen cabida las noticias sobre las últimas novedades, o las soluciones a los atascos solicitados. Cualquier opinión interesante emitida por un creador de aventuras, los personajes de los juegos, o todos aquellos que nos escriben, pasa a la posteridad en nuestro nuevo apartado Lenguas de Trapo, al que todos podéis contribuir.

"Cuando las aventuras gráficas jubilaron a las aventuras de texto, perdí el interés por los juegos de ordenador».
- Douglas Adams, escritor y creador del inminente «Starship Titanic».

"Mi juego favorito es «Phantasmagoria»".
- Ken Williams, fundador de Sierra On Line.

"Colega Tarkilmar: Para salir en Lenguas de Trapo, ¿hay que soltar una parida o es cuestión de potra?".
- Daniel Camblor. La Felguera (Asturias).
Como puedes ver, cualquier cosa vale...

"«Grim Fandango» es la aventura gráfica más ambiciosa que LucasArts ha desarrollado nunca".
- Tom Byron, director de marketing de LucasArts.

deficiencias de los grandes, como hicimos con «Riven» o «The Pandora Directive».

EL TEMA DE MODA

Si recordáis, el mes pasado hablábamos, en clave humorística, del retraso en el lanzamiento de los programas. Por ejemplo, hacíamos referencia a la inminente publicación de las primeras imágenes de «Simon the Sorcerer III» y «MundoDisco III», cuyos programadores aseguraban, era una cuestión de días. Un mes después, todavía seguimos esperando...
Parece ser que los argumentos medievales están en la cresta de la ola, pues además de los anteriores títulos y el inminente «Warcraft Adventures», Topware ha anunciado la publicación de **«The Prince & the Coward».** Se trata de un divertido cuento de fantasía, escrito por un conocido autor –aunque Topware no revela su nombre– que nos sumerge en la piel de El Cobarde, un pobre hombre convertido en Príncipe por un demonio, cuyo único anhelo es encontrar la forma de recuperar su antigua personalidad. Para ello deberá convertirse en oso, enfrentarse a un vampiro, tratar con un anciano mago de mil años de edad, y perseguir a una extraña "Heroína Enmascarada". Sus creadores destacan los más de 140 puzzles incluidos, el desarrollo no lineal, el regreso de los clásicos iconos "Coger", "Abrir" y demás, así como los bajos requisitos del juego –un 486 con 8 MB de RAM será suficiente para jugar– como las claves del éxito de esta prometedora aventura.

VISITA A LA ATLÁNTIDA

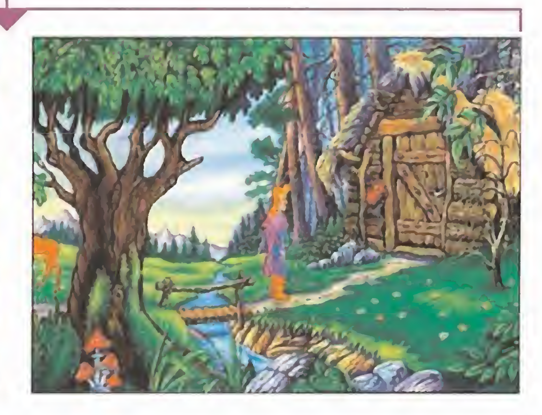
Al igual que en anteriores reuniones de El Club, los numerosos temas tratados han reducido alarmantemente el espacio destinado a la resolución de problemas. Para compensar este inconveniente, el próximo mes dedicaremos casi todo el espacio a resolver enigmas, así que aprovechad y enviadnos vuestros atascos favoritos.
Para ir abriendo boca, vamos a ayudar a salir del pasadizo a Iván Soler de Barcelona, en el dificultoso «Atlantis: The Lost Tales». Iván nos cuenta que ha superado el acertijo de las órbitas planetarias y ha puesto el borrego en la boca del león, lo que abre un pasaje secreto en la parte derecha. Lo único que tienes que hacer es utilizar el pendiente en la puerta de madera que se abre enfrente de ti, para acceder a una nueva sala y saltar por la ventana.
La lucecita que, suponemos, se habrá iluminado en la cabeza de Iván, pone punto y final a la asamblea del mes de Julio.
Las vacaciones nos esperan; el veranillo ya está cerca, lo que supondrá nuevas y más emocionantes aventuras, sin molestas interrupciones. Disfrutadlas bien...

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

Cada vez son más los socios como Carlos Rincón, José Manuel Coll, alias el Anónimo Aventurero –oh, oh, creo que, a partir de ahora, tendrás que cambiar de apodo–, y Javier Carrera de Alicante, que nos envían cartas únicamente para votar. Os recuerdo que podéis hacerlo, como máximo, una vez al mes. Para cada una de las listas, debéis elegir tres títulos. El primero recibe 5 puntos, el segundo 3, y el tercero 1. Fácil, ¿no?

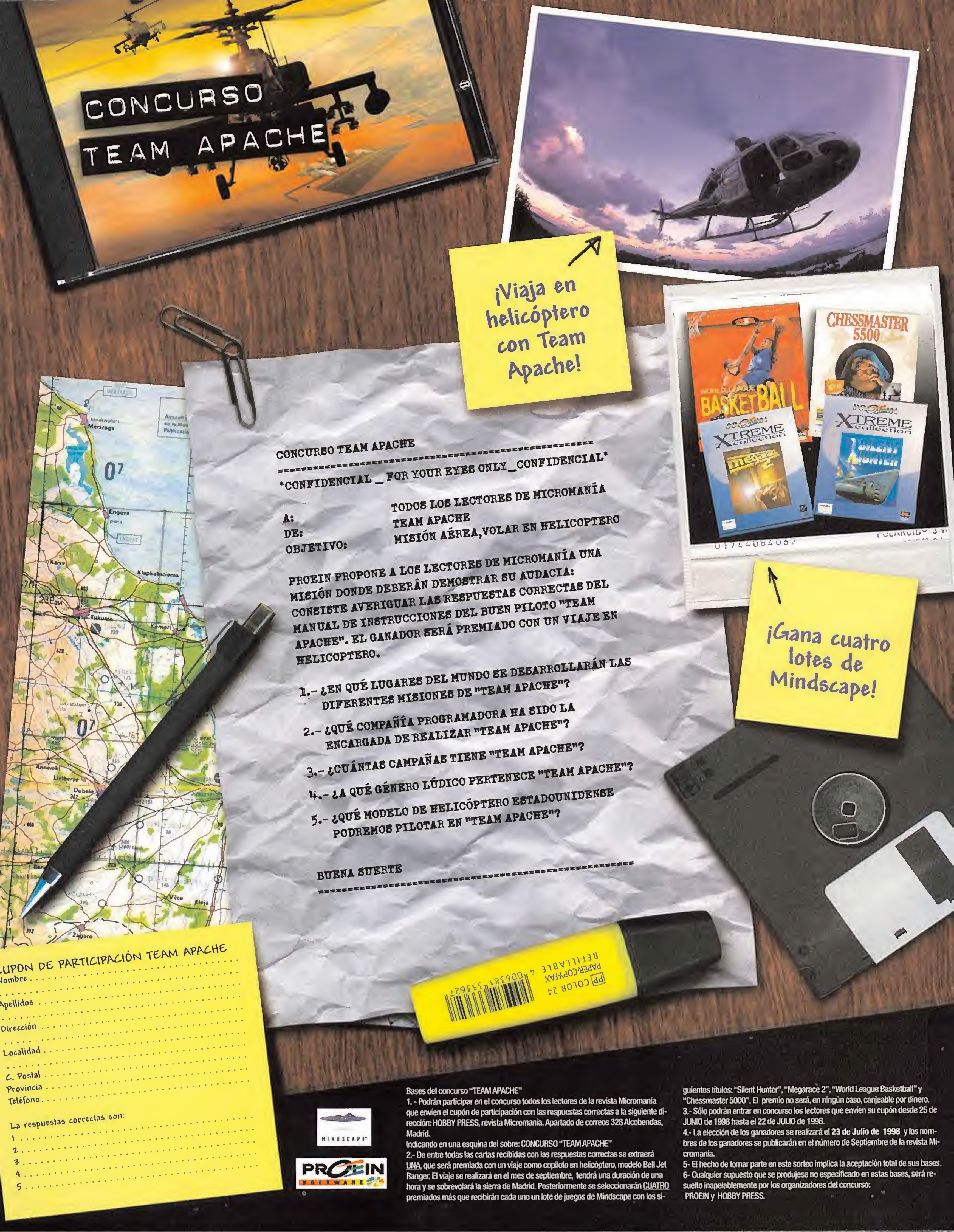




EL OJO CLÍNICO

No es normal que El Ojo Clínico haga acto de presencia en nuestra reunión durante dos meses seguidos, pero la ocasión lo merece. Sergio Carbonero, de Badajoz, y Adrián Molina, de Vitoria, nos han remitido un buen puñado de excelentes trucos, que van más allá de la simple observación. Probadlos, no os arrepentiréis...

- En el juego «Riven», nada más empezar, debéis dirigiros a la derecha, hacia el borde, y mirar abajo, en dirección a la playa. Si subís el brillo del monitor, podréis ver en la esquina superior izquierda dos caras de bebé.
- «Zork Nemesis»: en el asilo, dentro de los aposentos de Sartorius, coged el martillo y golpead con él el cerebro, diez veces seguidas. En el lugar donde se encuentra la mano, aparecerá una foto de los programadores.
También, si tecleáis CHLOE en cualquier momento, apareceréis en una biblioteca. Abrid el libro y podréis disfrutar de la apasionante novela «Drew en su Hábitat Natural» (Uno de los programadores). Finalmente, teclead HELLOSAILOR para ver toda la historia de Zork.
- En «Phantasmagoria II», en las oficinas Wyntech, en el capítulo 4, frente al ordenador de Warner, entrad como Tylor y teclead el password *bellybutton*. Accederéis a tres pequeños juegos arcades.



CONCURSO
TEAM APACHE
¡Viaja en helicóptero con Team Apache!
CHESSMASTER 5500
WORLD LEAGUE BASKETBALL
XTREME collection
Megarace 2
Silent Hunter
¡Gana cuatro lotes de Mindscape!
CONCURSO TEAM APACHE
CONFIDENCIAL _ FOR YOUR EYES ONLY_CONFIDENCIAL
A: TODOS LOS LECTORES DE MICROMANÍA
DE: TEAM APACHE
OBJETIVO: MISIÓN AÉREA,VOLAR EN HELICOPTERO
PROEIN PROPONE A LOS LECTORES DE MICROMANÍA UNA MISIÓN DONDE DEBERÁN DEMOSTRAR SU AUDACIA: CONSISTE AVERIGUAR LAS RESPUESTAS CORRECTAS DEL MANUAL DE INSTRUCCIONES DEL BUEN PILOTO "TEAM APACHE". EL GANADOR SERÁ PREMIADO CON UN VIAJE EN HELICOPTERO.
1.- ¿EN QUÉ LUGARES DEL MUNDO SE DESARROLLARÁN LAS DIFERENTES MISIONES DE "TEAM APACHE"?
2.- ¿QUÉ COMPAÑÍA PROGRAMADORA HA SIDO LA ENCARGADA DE REALIZAR "TEAM APACHE"?
3.- ¿CUÁNTAS CAMPAÑAS TIENE "TEAM APACHE"?
4.- ¿A QUÉ GÉNERO LÚDICO PERTENECE "TEAM APACHE"?
5.- ¿QUÉ MODELO DE HELICÓPTERO ESTADOUNIDENSE PODREMOS PILOTAR EN "TEAM APACHE"?
BUENA SUERTE
CUPON DE PARTICIPACIÓN TEAM APACHE
Nombre
Apellidos
Dirección
Localidad
C. Postal
Provincia
Teléfono
La respuestas correctas son:
1
2
3
4
5
MINDSCAPE
PROEIN SOFTWARE
Bases del concurso "TEAM APACHE"
1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "TEAM APACHE"
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerá UNA, que será premiada con un viaje como copiloto en helicóptero, modelo Bell Jet Ranger. El viaje se realizará en el mes de septiembre, tendrá una duración de una hora y se sobrevolará la sierra de Madrid. Posteriormente se seleccionarán CUATRO premiados más que recibirán cada uno un lote de juegos de Mindscape con los siguientes títulos: "Silent Hunter", "Megarace 2", "World League Basketball" y "Chessmaster 5000". El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de JUNIO de 1998 hasta el 22 de JULIO de 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 23 de Julio de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Septiembre de la revista Micromanía.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso:
PROEIN y HOBBY PRESS.



Continúa la pasión

Más fútbol

Cada cuatro años se produce el más esperado acontecimiento futbolístico: el Mundial. Durante algo más de un mes, las mejores selecciones de los cinco continentes se disputan la supremacía futbolística. Tan sólo un campeón, que ostentará su título durante los próximos cuatro años. Cuando leáis este reportaje, estaremos cerca de conocer quién será esa selección que levantará el dorado trofeo ante la enfervorecida afición, momentos que quedarán grabados en la historia del fútbol y de sus miles, millones, de aficionados. Este reportaje pretende ser una continuación del que ya iniciamos el mes pasado y esperamos poder ofrecer así un panorama más amplio de la avalancha de títulos que se nos viene encima.

DelPiero, Ronaldo, Kiko, Mijatovic, Zidane... ellos son los mejores, sus seguidores los elevan a la categoría de dioses. ¿Quién no ha soñado alguna vez con estar en su lugar celebrando los goles en un estadio abarrotado de gente? Para los que nunca lograremos estar entre esos 22 elegidos de cada país, los simuladores de fútbol pueden, al menos durante unos instantes, ayudarnos a alcanzar la gloria deportiva, el éxito.

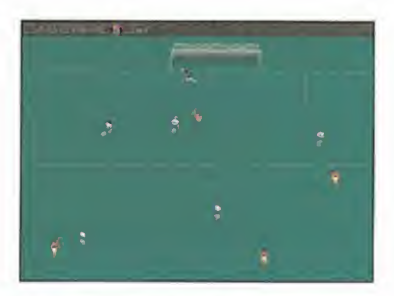
Y si bien el principal éxito de una selección depende de sus jugadores, una buena gestión a nivel manager debería ser el espaldarazo definitivo para alcanzar cotas elevadas, detalle éste que también ofrecen estos simuladores.

Tácticas, entrenos, gestión... pasión. Así es el fútbol, así es el Mundial y así son estos programas.

Sensible Soccer 98







Pases, regates, remates y sobre todo goles, la esencia del fútbol. Eso es de lo único que tendremos que preocuparnos en «Sensible Soccer 98»

SENSIBLE SOFTWARE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**



Hay dos manera de enfocar los juegos de fútbol –y los de cualquier género–: una, por el lado de la espectacularidad, y otra, por el de la jugabilidad. Por regla general, los juegos espectaculares suelen carecer de jugabilidad, y los jugables, de espectacularidad. «Sensible Soccer 98» entra de lleno en esta segunda categoría. Esto no quiere decir que gráficamente estemos ante un título despreciable, más bien debemos entenderlo como que ha primado la velocidad y la rapidez –esencia del fútbol– por encima del virtuosismo gráfico. El resultado es un juego divertido, adictivo, de esos que enganchan y con el que apetece echar un mano a mano con los amigos. Un juego en el que el dominio del joystick es fundamental y en el que la respuesta de los jugadores



se ciñe a la perfección a nuestras órdenes. A golpe de vista no es, sin duda, el mejor de los simuladores de fútbol aquí comentado, pero para poder opinar hay que jugarlo, hay que sentirlo. Es entonces cuando «Sensible Soccer 98» empieza a ser lo que es: un simulador de fútbol sin complejos.

TECNOLOGÍA 65 **ADICCIÓN 88**

Diversión en su estado más puro. Sin complejos.
La sencillez gráfica, lejos de desmerecer, le da más rapidez y más adicción.
Los amantes del Amiga fueron los primeros en disfrutar de la serie Sensible. Ahora, en su versión para PC, podrá llegar a más aficionados.



PUNTUACIÓN TOTAL

Ultimate Soccer Manager 98



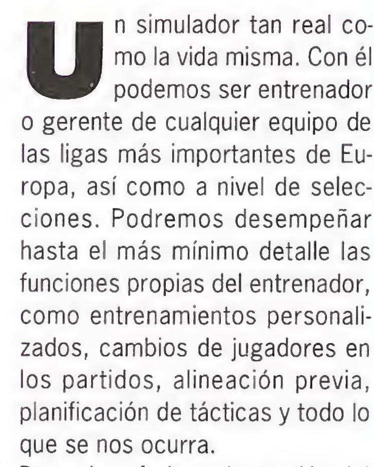


SIERRA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**



Un simulador tan real como la vida misma. Con él podemos ser entrenador o gerente de cualquier equipo de las ligas más importantes de Europa, así como a nivel de selecciones. Podremos desempeñar hasta el más mínimo detalle las funciones propias del entrenador, como entrenamientos personalizados, cambios de jugadores en los partidos, alineación previa, planificación de tácticas y todo lo que se nos ocurra.

Pero si preferimos la gestión del equipo, tampoco hay ningún problema. Los precios de las taquillas y de los refrescos, así como la compra de nuevos jugadores, estarán en nuestras manos. Es decir, estamos ante un juego más







preocupado por el aspecto del merchandising y de las tácticas que por el de la jugabilidad. Eso no tiene porqué ser malo, y de hecho todo está tratado con mucho detalle. Pequeñas cosas como la

World League Soccer





Un gran despliegue de medios en lo que a gráficos y animaciones se refiere. La tecnología y el deporte se dan cita en este juego



Gerente o entrenador, con sus múltiples opciones, son las dos posibilidades que nos ofrece «Ultimate Soccer Manager 98». Vivir el fútbol en el banquillo o en los despachos

posibilidad de recibir mensajes del "presi" –no siempre alentadores– vía e-mail o consulta de resultados y noticias por el teletexto de la televisión, dan un toque de originalidad nunca visto hasta ahora, además de estar totalmente localizado. Tan sólo una pequeña pega: las alineaciones por defecto de los clubes no son muy realistas; basta decir que el porteo titular del Atlético de Madrid es... Aguilera. Sin duda, un duro rival para «PC-Fútbol» de Dinamic.

TECNOLOGÍA 75 **ADICCIÓN 80**

La jugabilidad adopta un papel secundario, primando la estrategia de tácticas y fichajes.
Los gráficos tienen buena calidad, pero a la hora de visionar los partidos se pierde efectividad.
Detalles como las recepciones de e-mails acercan el fútbol al momento actual tecnológico.



PUNTUACIÓN TOTAL



EIDOS INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**





En este simulador nosotros somos las estrellas. Somos los jugadores del equipo que elijamos para pasar a la gloria, podemos optar tanto a equipos nacionales como selecciones internacionales.

Hacemos el espectáculo, ayudados del buen nivel de gráficos y animaciones con el que está dotado este simulador. Además, si somos un poco hábiles con el joystick o el teclado, podremos deleitarnos con chilenas, pases de pecho, remates de cabeza y todo tipo de jugadas que consiguen que el juego se convierta en espectáculo. Además, nuestros jugadores pueden ser diestros o zurdos... lo nunca visto.

Pero por si acaso le faltaba realismo al juego, la climatología del estadio también varía, lo que nos da la posibilidad tanto de jugar en una tarde soleada, como en una al más puro estilo londinense con visibilidad casi nula.

Sólo se escapan unos pequeños detalles, como que las indumentarias de los equipos no se ciñen a la realidad, así como las caras de los jugadores.... ¡son clónicos! Si se quiere ser héroe del mundial y demostrar nuestro juego, «WLS» hará nuestras delicias.

TECNOLOGÍA 82 **ADICCIÓN 67**

Los pases de pecho, chilenas y remates de cabeza harán las delicias de los apasionados.
El soporte de las tarjetas aceleradoras lo convierten en un título muy a tener en cuenta.
Si con «Tomb Raider» Eidos marcó toda una época, con «WLS» puede ocurrir algo parecido.





Adidas Power Soccer 98





PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**

Siempre que se realiza una comparativa, nos encontramos con un título que, a priori, no parecía muy importante, pero que acaba sorprendiendo gratamente. Eso es lo que ha ocurrido con «Adidas Power Soccer».

Bien es cierto que el simple hecho de llevar la marca comercial de "Adidas" y el sello de la compañía Psygnosis deberían ser buen aval, pero la poca experiencia de la casa anglosajona en el terreno de la simulación balompédica nos hacía albergar algunas dudas, despejadas a los pocos instantes.

El juego destaca por todos los sitios: los gráficos son algo más que buenos, y los movimientos son precisos y muy rápidos, como les gusta a todos los futboleros virtuales. Sin duda, el soporte de las tarjetas aceleradoras gráficas ha contribuido a esto.

Pero la multitud de detalles que ofrece merecen destacarse: elección de los agentes climatológicos, superficie del terreno, posibilidad de entrenamientos previos a la acción, equipos reales con sus correspondientes indumentarias y los nombres de los jugadores. Todo. Y todo muy bien conjuntado.

Por buscarle algún que otro defectillo y no decir que es el mejor juego de la historia –lo que tampoco llegaría a ser cierto– podemos citar la NO inclusión de las selecciones nacionales en un periodo de mundial como éste en el que nos encontramos.

Como resultado podemos obtener que si lo que se quiere es disfrutar del fútbol a tope, con «Adidas Power Soccer 98» hay más que de sobra.

Adidas Power Soccer 98» es uno de los títulos más completos con los que nos hemos encontrado: buenos gráficos, movimientos rápidos y precisios y multitud de opciones. Tiembla «FIFA», aquí llega un duro rival







TECNOLOGÍA 86 **ADICCIÓN 85**

Buenos gráficos, buen movimiento y muy buenos detalles. La opción más floja es el sonido.
Las tarjetas aceleradoras, imprescindibles, aumentan la calidad de un buen juego.
No es posible escoger selecciones, pero existe una larga lista de equipos internacionales.

PUNTUACIÓN TOTAL



PC Fútbol Selección Española Mundial 98

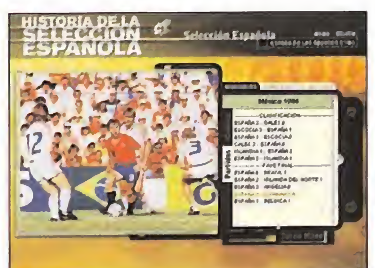




Una vez más, el simulador de Dinamic Multimedia vuelve a asombrar por su extensa base de datos, así como por el elevado número de opciones de su simulador. Simulador de fútbol más historia. Ese sería el mejor resumen de este programa













DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**

El programa «PCFútbol Selección Española» es uno de los más completos simuladores de fútbol de la historia, al menos de la historia de España, o mejor dicho, de la historia futbolística de España. No sólo por las opciones que ofrece el propio simulador, que son muchas, sino más bien por la ingente cantidad de información que se aportan en sus dos CD-ROMs. Clasificaciones, datos, estadísticas, fichas... todo lo que se nos pueda ocurrir sobre la selección y los 605 internacionales que han vestido la camiseta desde 1.930 hasta el último partido jugado –o lo que es lo mismo: desde los tiempos de Patricio Arbola, autor del primer gol de España, hasta los de Morientes, el último de los convocados por Clemente– está contemplado en este título.

Además de esto, contamos con la opción más pura del simulador, en la que, una vez más, el modo manager vuelve a destacar. Lo más llamativo es la posibilidad que se nos brinda de ejercer como un auténtico seleccionador, seleccionando –valga la redundancia– a 22 jugadores de entre todos los que participan en la primera y segunda división y tengan nacionalidad española, claro está, y sin que tengan porqué coincidir con los 22 de Clemente. Por el otro lado, la aportación más importante en cuanto al simulador puro es el engine 6.5 que da más realismo a las acciones y mejora los gráficos. Además, al instalar este título, él sólo se encarga de actualizar nuestro «PCFútbol 6.0» a 6.5 siempre y cuando lo tengamos en el disco duro, claro está.

TECNOLOGÍA 82



Estamos ante una verdadera enciclopedia sobre la historia de la Selección Española.

Cuenta con una espectacular base de datos confeccionada a lo largo de más dos años.

El simulador se basa en el engine 6.5 gracias al cual se recrean caras reales de los futbolistas.

PUNTUACIÓN TOTAL



El MUNDO y Dinamic ponen a tu alcance los títulos imprescindibles que deben estar en tu colección



Con la primera entrega gratis el estuche de la colección

1	Screamer	9/10 Mayo
2	Justicieros	16/17 Mayo
3	Dawn Patrol	23/24 Mayo
4	Propinball The Web	30/31 Mayo
5	Kick Off 97 Libro de pistas I	6/7 Junio
6	Dragon's Lair	13/14 Junio
7	PC Mus	20/21 Junio
8	PCBasket 4.5 (97-98)	27/28 Junio
9	Igor: objetivo Uikokahonia	4/5 Julio
10	Risky Woods Libro de pistas II	11/12 Julio

Solicita los números atrasados en tu quiosco o en el teléfono de atención al lector de EL MUNDO 902 21 33 21

La colección de videojuegos para PC: 10 títulos de estilos diferentes para que conozcas hasta dónde el apasionante mundo de los videojuegos puede llevar a tu PC. Y además, dos libros de pistas que te desvelarán los secretos para que puedas dominarlos.
Una edición especial que no puedes dejar pasar.

E D I C I Ó N   E S P E C I A L

Completa tu colección

junio 27 sábado 28 domingo

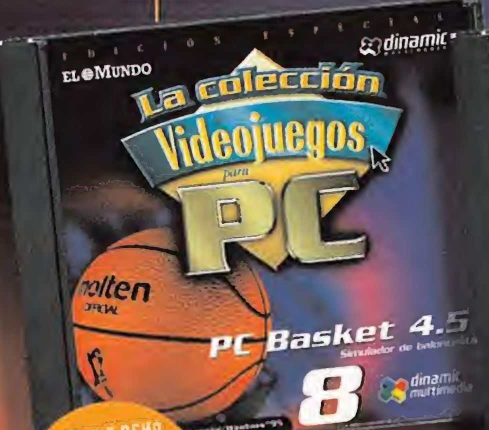
julio 4 sábado 5 domingo

julio 11 sábado 12 domingo



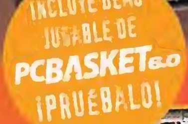














PC Basket 4.5



Igor: objetivo Uikokahonia



Risky Woods





Cada fin de semana,
EL MUNDO, LA REVISTA
y un nuevo CD-ROM,
por sólo
995 Ptas.

El CD-ROM es una compra opcional

EL MUNDO





PC CD-ROM 486 ó superior/Windows™95

www.el-mundo.es

www.dinamic.com

Un Ojo en el pasado

Hay en el universo acontecimientos a los que ninguna clase de ser, supra o infrahumano, puede permanecer impasible. Son de naturaleza cósmica, trascienden más allá de las fronteras interdimensionales, y tienen consecuencias apocalípticas. Hoy quiero, aunque con cierto retraso, comenzar hablando de uno de ellos.

Los que hayáis echado un vistazo a nuestra prestigiosa Calabozolista os habréis fijado en la presencia recóndita y tímida, en la modesta quinta posición, de un JDR llamado «Eye of the Beholder II». Claro, cuando uno lo ve ahí, tras maravillas como «Lands of Lore II» o «Anvil of Dawn», los más recientes entre los maniacos se preguntarán cómo es posible tal. Y, sin embargo...

«Eye of the Beholder II: El Templo de la Luna Oscura» fue publicado en España a principios de 1.993, hace casi cinco años, casi una eternidad. Pero, una vez más, atravesaba tarde nuestras fronteras. Tan es así que llegó acompañado de su primera parte –obviamente, «Eye of the Beholder»– y sería seguido a los pocos meses por la tercera entrega de la saga, el «Asalto a Myth Drannor».

Eran tiempos en que existía un estupendo ordenador, el Commodore Amiga, y el PC comenzaba a acercarse al 386 y 1 MB de RAM. Por supuesto, las tarjetas de sonido sólo las tenían los locos de la música. Por suerte, los monitores en color ya estaban algo extendidos. Vamos, que el señor Bill Gates todavía era pobre.

El juego en cuestión fue recibido con alborozo y generó una gran expectación entre todos los maniacos. Su desarrollo en tiempo real con perspectiva tridimensional de primera persona no contaba con mucha difusión, debido principalmente a las limitaciones técnicas del PC. Todos habíamos visto imágenes y estábamos deseando hincarle el diente.

Para gran sorpresa y consternación nuestra, el juego se publicó acompañado del libro de pistas, believe it or not. Una pequeña falta de respeto para todo rolero que se precie, en mi opinión. Otro tanto hicieron con la primera parte.

Pero, ¿de qué iba? Imaginad una noche cerrada, un bosque tupido, el aullido de los lobos, y tu cuadrilla de aventureros, seis

A nadie se oculta que los maniacos son héroes, salvadores continuos de países, mundos y universos diversos. Y, entre heroicidades, la mayoría tiene distracciones, aficiones, claramente de mínima importancia al lado de los acontecimientos que les aguardan. En algunos de estos casos se han conocido maniacos que desarrollan una pequeña inclinación hacia los protagonistas de tales distracciones. Por ejemplo, a muchos nos gusta la obra de J.R.R. Tolkien; a otros, ciertos cantantes.

Los hay que siguen los avatares que soportan equipos deportivos, como, en fútbol, el Real Madrid. Ha ocurrido algo extraño el pasado 20 de Mayo, relacionado con este equipo. Confieso no entender del tema, pero al parecer se ha roto un dígito imperecedero: un 6 se ha transformado en 7, y lo que estaba en blanco y negro ha cobrado color. Y esto es muy importante para la gente: enhorabuena, pues, a los agraciados.


ULTIMA: ASCENSION


BALDUR'S GATE

Ahora es tiempo de dejar ya las minucias. Las aventuras estrella son las ya imaginadas por todos los habituales. Las que tienen a Luther metamorfoseándose en el Continente del Sur de «Lands of Lore II»; y el misterio de los orcos en Riva.

«Might and Magic VI: Mandate of Heaven» puede constituir otra oferta de interés. Lo que pasa es que quien se vaya a Enroth ha de pensar en pasar allí una buena temporadita, ya que el territorio es extenso y repleto de historias y bichos.

A la vista están también muchas cositas de interés, que estoy seguro que todos esperamos con similar ansiedad: «Ultima IX: Ascenssion», «Baldur's Gate» y, por qué no, alguna sorpresa inesperada. Por cierto, creo que no vais a tener tanto tiempo para terminar «Lands of Lore II» como se os dio para la primera parte. Se dice que la tercera entrega estará con nosotros después del verano. Os dejo ya.

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA, C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO. También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

héroes despistados, en busca de la razón de las recientes desapariciones de lugareños. Por fin, en medio de los árboles, aparece un templo. Espléndido lugar para descansar, protegido de todo mal... ¿o pozo de inmundicias y de misterios? La cálida recepción de los monjes no haría más que incrementar las sospechas.
Detrás de todo el complot, parece estar un elfo drow, Dran Dragore. Y, por desgracia, el templo da más de sí de lo que parece. La entrada está sellada, y el sello que la abre está fragmentado en cuatro trozos, esparcidos por las catacumbas del templo. Posteriormente, habremos de explorar las tres torres del mismo, la Torre de Plata, la Torre Azur y la misteriosa Torre Carmesí. Todas ellas están repletas de trampas, algún enigma, y también enemigos de todas clases: mantis guerreras, salamandras, medusas, buletas, basiliscos, entre otros muchos, e incluso algún casi inofensivo beholder –como el que había montado el tinglado de Waterdeep en la primera parte–.
Un último dato de interés sobre «Eye of the Beholder II» y demás componentes de la saga. La aventura se desarrollaba en el entorno de Forgotten Realms de AD&D, y estaba publicada por SSI.

OTROS MANIACOS

Después de tanto tiempo, es bueno percatarse de que lo bueno nunca muere. Así lo prueba la intervención de Luis Miguel Gordo Cano; trata sobre **«Shadowlands»**. Y tampoco se puede decir que ha sido muy prolijo al describir su situación. No sabe salir de un dungeon en que hay momias y es de estilo egipcio. Hay varios niveles de estas características, pero dado que LM habla de uno, supondremos que no ha visto otros, y por tanto está en el primero. Luego dice que está en una habitación con escorpiones en la que te puedes teletransportar. De tan lacónica descripción, lo que me inclino a pensar es que está situado en la habitación central del nivel, cuya salida es mediante una puerta al Este.

Raudos procedamos a contestar. Lo primero es advertirte de que tras la puerta que no puedes abrir hay otras tres con un defecto similar. Por tanto, necesitas, no una, sino cuatro llaves. La pregunta es


BALDUR'S GATE

cómo conseguirlas. Bueno, cuando la teoría falla, hay que acudir a la experimentación. Da cuenta de los cuatro escorpiones y luego dedícate a iluminar las paredes de la sala. Eventualmente, sonará un gong, luego otro, y así hasta cuatro. En ese momento, habrán aparecido las cuatro llaves que necesitas, distribuidas irregularmente por el suelo. Espero que sepas qué hacer con ellas.

Inmediatamente aparece en escena el que comienza a ser inevitable, el excelente **«Lands of Lore II»**. El culpable es de Granada, y responde al nombre de Rogelio Herranz Martín. ¿Qué creéis, que escribe con enigmas o soluciones? Pues no, compañeros, escribe para... criticarlo? Tenía

CALABOZOLISTA

Poco le ha durado la alegría a «La Sombra sobre Riva». La armada «Lands of Lore» ha apretado el acelerador y ambos componentes han conseguido superarle este mes. Tanto «Lands of Lore II» como «Riva» aportan suficientes puntos de interés como para que la disputa esté igualada, aunque el primero tiene ventaja.
Reaparece «Anvil of Dawn», que en mi opinión no ha tenido toda la atención que merecía. Quizás este verano tenga su ocasión. Y la cierra uno de la vieja guardia, que últimamente siempre mete a alguiena: «Eye of the Beholder II».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Lands of Lore II: Guardians of Destiny
2.- Lands of Lore
3.- Realms of Arkania: La Sombra sobre Riva
4.- Anvil of Dawn
5.- Eye of the Beholder II: The Temple of Darkmoon


ULTIMA: ASCENSION

grandes expectativas sobre el juego, "sobre todo tras ver en las reuniones cómo montones de Maniacos se las veían y las deseaban para poder avanzar". Pero hête aquí que en poco más de 3 horas se había liquidado los dos primeros CDs, "y en cuanto a acertijos y problemas está bastante lejos de la primera parte; podían haberse currado más los puzzles". Por suerte, el tercer CD promete más: al fin, está perdido. En definitiva, que le pareció más la primera parte.

Dices que te has "liquidado" los dos primeros CDs. Y yo digo: eso es lo que tú te crees. Los juegos como «Lands of Lore II» no se miden en CDs para ver cuánto te queda. Si fueras astuto te darías cuenta de que aún no has avanzado nada. Ergo, te queda bastante. No sé si quieres que te abrume con el cometido de tu tarea. Hasta ahora sólo has recorrido una cuevecita, un bosque y, según tu grado de pereza, unas criptas. Pero la selva Salvaje da bastante más de sí: cementerios y ruinas subterráneas son el aperitivo de tu bautismo de fuego. Y ese templo al que se entra por un árbol oculta sorpresas muy divertidas. Por cierto, cuando consigas alcanzar su interior, volverás a utilizar el segundo CD, cuyo consumo tanto te preocupaba. Con todo, dedica cuatro puntos a este juego, y otros dos a su antecesor..
Hasta aquí ha dado de sí nuestro espacio-tiempo. Pero todo tiene sus dimensiones ocultas, inexploradas y disimuladas, incluso a los ojos más avisados. Por cierto, para los interesados en estas dimensiones, como la descrita al comienzo de nuestra reunión, las iniciales de cada párrafo ocultan una sorpresa –incluida la entradilla–. El próximo mes, más.

Ferhergón

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO.** MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO. También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

DIE BY THE SWORD

PC CD



Mantened presionada la tecla **F1** durante el transcurso de la partida y escribid:
mukor: Invulnerabilidad.
dedly: Las armas son mucho más mortíferas.
golrg: Nuestro personaje se agranda mucho.
btiny: Nuestro personaje empequeñece mucho.

WARHAMMER: DARK OMEN

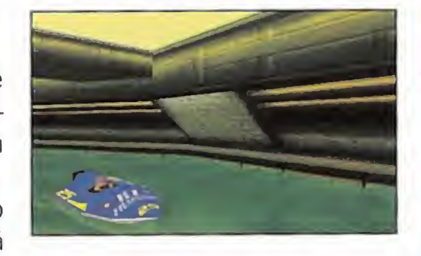
PC CD

En este increíble título de estrategia, basado en el conocido wargame de Games Workshop que se juega con figuritas de plomo, lo único que tendréis que hacer para pasar de nivel sin apenas ningún problema es teclear en el menú, presionando **Shift**, **overbychristmas**. A continuación, se escuchará un trueno, señal de que el truco ha funcionado. Ya solamente restará presionar **F12** cada vez que se quiera superar la fase.



POWER BOAT RACING

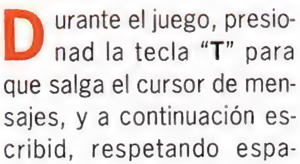
PC CD



Introducid como nombre de vuestro piloto **SML** y participaréis en las carreras con un barco de control remoto.
Introducid **BIG** como vuestro nombre y el jugador tendrá una cabeza descomunal.
En la sección de passwords, introducid **PBR** y activaréis el modo slalom.
Para activar el campeonato, introducid como código en la sección de passwords **EPS**.

F-22 RAPTOR

PC CD





Durante el juego, presionad la tecla "**T**" para que salga el cursor de mensajes, y a continuación escribid, respetando espacios, apóstrofes y demás signos de puntuación:
it's not my fault: Completar la misión actual.
never tell me the odds: Nuestro avión no puede ser impactado por ningún proyectil.
we can rebuild him: Reparación de los daños al completo.
there can be only one: Invulnerabilidad.
i'll be back: Munición al completo.

JOINT STRIKE FIGHTER

PC CD



Con las siguientes combinaciones de teclas, este fantástico simulador será coser y cantar:
Ctrl+T+U: Velocidad impresionante (mach 10.000).
Ctrl+C+O: Superaremos el escenario actual.
Ctrl+G+O: Perderemos en el escenario actual.
Ctrl+S: Humo de colores.
Ctrl+G+U: Balas con dispositivo de búsqueda.

INCOMING

PC CD



En el menú principal, no tenéis más que teclear **numberonedacrestreet** y aparecerá un menú especial de trucos, donde podréis conseguir vidas infinitas, munición ilimitada y superarmas entre otras cosas.



SCREAMER RALLY

PC CD



Introducid los siguientes códigos en la pantalla del menú principal para obtener trucos:
TRAMO: Todos los circuitos del juego.
CARBO: Aparecerán los vehículos ocultos.
LEALL: Todas las ligas del juego.





¡Regalamos 20 juegos Street Fighter Alpha!

Te retamos a que participes en este combate. Si ganas recibirás uno de los veinte juegos "Street Fighter Alpha" que sorteamos, pero antes debes prestar atención a estas pantallas y decirnos en cuál de ellas hemos introducido un elemento extraño que no pertenece a Street Fighter Alpha. ¡Suerte y a por todas!



A



B



C

CUPON DE PARTICIPACIÓN STREET FIGHTER ALPHA

Nombre ....

Apellidos ....

....

Dirección ....

Localidad ....

C. Postal .... Provincia ....

Teléfono ....

La pantalla es la ❑ A ❑ B ❑ C

CAPCOM



Bases del concurso "STREET FIGHTER ALPHA"

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "STREET FIGHTER ALPHA"

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTE, que serán premiadas con un juego de "STREET FIGHTER ALPHA" para PC. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de JUNIO de 1998 hasta el 22 de JULIO de 1998.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 23 de Julio de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Septiembre de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN INTERACTIVE y HOBBY PRESS.

F-15 (I)



De nuevo en la Escuela de Pilotos... Otra vez varios capítulos para poder desglosar y explicar otro soberbio sim.... De nuevo Jane, otra vez EA. ¡¡Tanto monta, monta tanto!! Ninguno de los aficionados a los simuladores de vuelo pudo calcular en su día, cuán prolífica ha llegado a ser esta sociedad. Francamente son los mejores, siempre marcan la pauta a seguir, y salvo excepciones, son los que ponen los mejores sims de vuelo de combate a nuestro alcance.



Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS.
Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es



La máquina

JANE/E.A.
Disponible: **PC CD (WIN 95)**

Aún estamos asombrados con «Longbow II», aun no habiendo aprendido a controlarlo del todo, y Jane ya tiene en el mercado un sim que vuelve a subir el listón un buen trecho. Este sim es «F-15». Los más veteranos ya hemos tenido ocasión de volar otros simuladores de este avión –recordad la saga de «Strike Eagle»–, y cuando todo el mundo se ha centrado en su futuro sucesor, el «F22 Rapier», entonces es cuando los muchachos de Jane le rinden tributo a uno de los mejores cazas de supremacía aérea que ha existido jamás, y que cuesta creer que pueda llegar a ser sustituido algún día.

Y es que el F-15 es uno de los aviones de combate más salvajes que existen, es demoledor, potente, rápido, y sobre todo... ¡¡temido!!

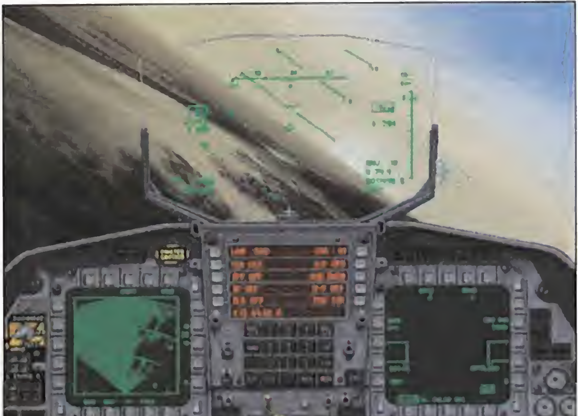
Ahora bien, lo más llamativo de este simulador no es el tipo de avión, sino cómo está elaborado el simulador en sí, porque si decíamos que «Longbow II» es... ¿perfecto?, en el caso del F-15 es difícil encontrar otro calificativo. Está claro que Jane tiene una base y un motor para sus simuladores de combate aéreo que va a dar mucho juego, y que se nos antoja duro de superar.

DEL ASOMBRO INICIAL...

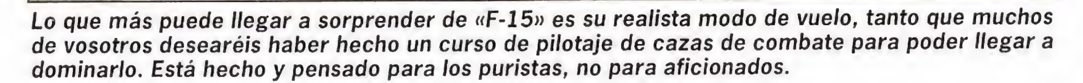
En nuestras manos hemos tenidos tres versiones del «F-15». Una primera alfa muy temprana, que aunque ya nos marcó que este juego prometía, nos quedamos escépticos pensando que aún era pronto. La siguiente versión fue ya una beta más completa, pero con grandes carencias y problemas, que aún nos confirmó más nuestras primeras impresiones, pero... tal vez todavía era pronto... Por ultimo, la versión que rodamos actualmente está recién llegada –calentita todavía– directamente desde los EE.UU. –la versión española no sabemos cuándo va a salir, pero no creemos que tarde mucho–. Esta versión definitiva ha aprobado nuestro duro y exigente examen, ha confirmado todas nuestras esperanzas, y no salimos de nuestro asombro con algunas novedades que se incorporan.

Una vez arrancado el programa y vista la ya conocidísima presentación de Jane, entramos en una devastadora presentación del F-15, cargada de agresividad, heavy metal, e imágenes excelentes y alucinantes. Realmente ►








Lo que más puede llegar a sorprender de «F-15» es su realista modo de vuelo, tanto que muchos de vosotros desearéis haber hecho un curso de pilotaje de cazas de combate para poder llegar a dominarlo. Está hecho y pensado para los puristas, no para aficionados.

este vídeo nos da a entender que no vamos a pilotar un avión cualquiera, nos vamos a subir en una bestia, en un F-15.

«F-15» es excelente en su realista modelo de vuelo, en su soberbio sistema de comunicaciones, y además da un golpe de gracia a sus más directos competidores –«F-22 ADF», «F22 Raptor», «Su 27 Flanker 2.0»– con un nuevo y potentísimo editor de misiones. Este simulador nos va a volver a dar lecciones de cómo volar aviones, porque se acerca a situaciones nunca anteriormente contempladas.

El sonido da una nueva dimensión de "estar ahí". Un nuevo concepto de "atmósfera" de combate

La pantalla principal se divide en varias categorías: Entrenamiento, Campañas, Acción Inmediata, Multijugador, Misiones sueltas, o el Editor de Misiones. Por supuesto, también podremos acceder a un menú de configuración de sonido, gráficos, joysticks, etc.

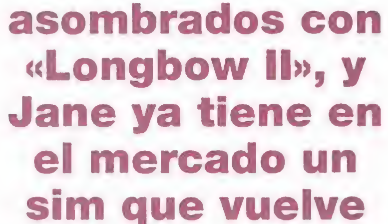
Una vez elegimos opción, «F-15» de Jane despliega toda su potencia, su interactividad y sobre todo, no deja nada en el tintero. Así, uno de los sitios que inicialmente machacamos fue la sección de las misiones de entrenamiento. Realmente nos hemos dado cuenta que el F-15 es un avión muy complejo y que hay que aprender a volar en él. Los conocimientos adquiridos con los demás simuladores que hemos probado y volado, nos dan la base suficiente para poder ser intuitivos ante la ingente cantidad de información e instrumentos que tenemos que valorar, procesar y manejar. En el menú de entrenamiento disponemos de más de 20 misiones, desde las consabidas como despegar y aterrizar, hasta la más complejas para aprender a usar el armamento más extenso y variado que se ha visto hasta la fecha en cualquier simulador de combate. Desde luego, nunca habíamos dispuesto de más de 40 –para ser exactos, 42 y los tanques auxiliares de combustible– armas diferentes. Y lo mejor de todo es que el F-15 realmente puede cargar con ellas y sobre todo hacer buen uso de ellas. Además, podremos elegir la combinación de armas que queramos en cada misión, y si creemos que esa dotación armamentista se puede repetir, entonces podremos grabarla para que en futuras ocasiones recurramos a ella sin necesidad de perder el tiempo montando una por una.





El tema de las comunicaciones ha sido otro de los factores importantes que hacen de «F-15» el mejor simulador de aviones de combate del momento, ya que está dotado de un realismo extremo que hará que tengamos que estar pendientes constantemente de las conversaciones por radio.

Una vez elegida la misión, tendremos un briefing completísimo de la misión con unas detalladas vistas de los objetivos de cada avión que participa en ella. Estas condiciones de asignación de blancos podremos variarlas a nuestro antojo y elegir el objetivo que más nos guste. Una vez estudiado todo, no queda nada más que salir a volar, y aquí es donde entramos a valorar el modo de vuelo y la aviónica.



... PASANDO POR UNA EXCELENTE SIMULACION...

El modelo de vuelo del F-15 es, absoluta y categóricamente, el mejor que hemos podido experimentar en un simulador de combate aéreo de PC.

Un buen ejemplo para ver esta excelente simulación es volar con el F-15 cargado de armamento para misiones aire-tierra, y entrar en combate. Si durante la pelea tenemos que tirar de nuestro joystick con fuerza y constantemente, nos daremos cuenta que estamos volando un cerdo con alas, lento y poco maniobrable. Si al caer en este dato, soltamos todo el lastre, la sensación será como pasar de conducir un triste utilitario, lento y pesado, a pisar el acelerador de un nervioso y excitado Ferrari.

Cuando el avión entra en valores de velocidad bajos, realmente se hace muy difícil pilotarlo, su inestabilidad se hace manifiesta en los controles y el dominio pasa a ser cosa de maestros. Lógicamente, sacudimos caña a los postquemadores, pero a diferencia de otros aviones –y simuladores– la respuesta no es inmediata, sino un progresivo empuje, tal y como se comportan los dos motores del F-15. Su empuje es monstruoso, pero progresivo, dosificado, y parece interminable. Este comportamiento tan particular del F-15 hace que durante un combate aéreo los movimientos que hagamos no deben ser al azar, sino que se deben pensar profundamente y saber qué consecuencias tienen. Así, por ejemplo, si nuestra velocidad es baja –250 nudos por hora– y el enemigo se escapa en una vertical vertiginosa, intentar ir detrás de el será una tontería, pues hacer ascender el pesado F-15 nos tomará un tiempo precioso, y tal vez esto de una posición de privilegio al enemigo. Está claro que esto otorga una gran importancia a la estrategia en el manejo de los wingmen, con lo cual tendremos que evitar que sean meros espectadores, y que participen de pleno.

También la buena simulación y la aviónica exige que el comportamiento de las armas sea fiel a la realidad. En este caso, Jane ha hecho gala de ser la base de datos más extensa de armamento que existe en el mundo –al menos que no sea secreta– y ha ajustado todas las características del armamento a la perfección. Es una gozada ver cómo se comportan los misiles dependiendo del ángulo de incidencia de las ondas de radar del avión enemigo según sea su orientación, o cómo los radares de los misiles de combate aire-aire tienen rangos de búsqueda más efectivos dependiendo de si el avión enemigo está de frente a nosotros, o su trayectoria de vuelo es perpendicular. Incluso el porcentaje de éxito se ajusta a estas circunstancias, con lo cual disparar un misil no siempre otorga garantías de hacer blanco.

Las misiones todas disponen de una página de resumen final, donde se nos cuenta todo lo que hemos realizado, nuestras acciones buenas y malas, y el balance final de la misión.











... Y UNOS GRÁFICOS Y SONIDO FANTÁSTICOS

Los gráficos del «F-15» son lo mejor que hemos visto en un simulador de combate de aviones –«Longbow II» es un helicóptero, así que la diferencia es clara, ambos son los mejores en este campo–. Los gráficos de Novalogic –«F22 Lightning II»– son un dibujo animado al lado de estos. «F22 ADF» es tristón y acromático en comparación a «F-15». Tal vez solamente «Su27 Flanker 2.0» –cuando aparezca definitivamente–, pueda hacer sombra a estos soberbios gráficos. El «F15» es precioso en su modelado y movimientos, y lo mismo ocurre con los demás aviones que participan en el juego. Está claro que lo mejor es disfrutar de una tarjeta 3Dfx y sacudir el PC a una resolución de 640x480. Entonces la definición de los gráficos es excelente, el ratio de pantallas por segundo es bastante fluido, y los efectos de luces, transparencias, brillos, sombras, resplandores, el humo, el fuego, etc., son lo esperado en una 3Dfx, alucinantes, buenos, envolventes, apasionantes...

Las ciudades son espectaculares desde muy arriba, y cuando nos acercamos al suelo, el nivel de detalle de los edificios es extremadamente resolutivo y nítido, pudiendo ver las calles perfectamente delimitadas como en los simuladores con gráficos de tipo del «A-10 Cuba», lineales pero nítidos y detallistas. En este caso el detalle es máximo, pero las texturas están por todos lados, sin interferir en la claridad.

Algo de los gráficos que más nos ha llamado la atención es el tema de las explosiones, Son buenas, muy buenas, y además variadas a más no poder, dependiendo del armamento que se use y del objetivo al que se sacuda leña. Los impactos delas Mk82 son iguales a las explosiones que se ven en las películas de acción. No hay diferencia, luz, fuego y humo perfectamente conjuntados para hacerlas lo más realistas posibles –las pantallas lo dicen–. Por supuesto, los gráficos, como siempre decimos, sin un buen sonido no sirven de nada. De este detalle también da buena cuenta el tandem EA/Jane. El sonido es bueno, variado, real y muy envolvente con lo cual la sensación de ambientación está muy lograda. Esto realmente, habiendo volado en «Longbow» (o en cualquier sim de Jane) no es ninguna novedad, la calidad del sonido es siempre muy buena.

El modo de vuelo del «F-15» es absolutamente el mejor que hemos experimentado en un simulador de combate aéreo para PC

Pero lo más destacable del sonido en el «F-15» es la radio y las comunicaciones. La radio está montada sobre una doble línea de sonido. Es decir, en el caso de que nosotros estemos en contacto con el AWACS pidiendo información sobre el rumbo y altitud de unos bandidos, a la misma vez estamos oyendo que nuestro wingman avisa de que una batería SAM nos está haciendo una lectura. Lo mejor, que ambas cosas pasan a la vez. Lo difícil, poder prestar atención a las dos comunicaciones, ninguna es poco importante, pero una si es prioritaria sobre la otra... ¿te enteraste de las dos?

De hecho, este simulador es hasta la fecha el que más información proporciona del vuelo, y del entorno a nuestra misión. Para poder mantener cierto orden en las escuchas, en la esquina superior izquierda disponemos de unas líneas de texto donde se escriben todas las comunicaciones, y por supuesto quién es el que las dice.

Este efecto de sonido le da una nueva dimensión al concepto "estar ahí". Cuando la comunicación es vital para la supervivencia, las ansias de enterarte de lo que dijo el AWACS son tales que la adrenalina fluye con asiduidad cuando llega la hora de tener que escuchar tanta información, y pedir repeticiones y confirmaciones, además de estar volando, peleando, disparando... Realmente Jane ha dado un nuevo concepto de "atmósfera" de combate.

ASOMBROSO. CONTUNDENTE

Sólo hemos hecho una primera aproximación, sólo hemos tocado los temas más básicos para analizar de un vistazo un sim. Hemos volado alguna que otra misión, hemos visto, y hemos escuchado. Estamos asombrados, pero tranquilos, porque sabemos que el resto de lo que nos queda por ver ya no puede ser malo, ya no puede desmerecer esta primera y grata impresión. Jane no decepciona jamás. Si «Longbow II» tiene un soberbio modo de campaña, «F-15» también lo tiene seguro. Lo mismo será el editor de misiones, y las misiones enlatadas. Lo más asombroso de todo es que cada vez pasa menos tiempo entre un sim muy bueno, y otro que lo mejora sustancialmente. La única pauta común es que siempre está Jane, solamente Jane.

El mes que viene os hablaremos de la cabina y sobre todo de las comunicaciones. Este concepto abre un nuevo estilo en el mundillo de la simulación. La campañas y el editor de misiones lo dejaremos para más adelante.

G. "SHARKY" C.

TECNOLOGÍA 95 **ADICCIÓN 92**

Jane es el rey de la simulación, y «F-15» su nuevo embajador.
Es compacto, equilibrado y apetecible.
Los simuladores son más exigentes técnicamente. Seguramente sea el que más destreza exija. Sólo para maestros y puristas.

PUNTUACIÓN TOTAL





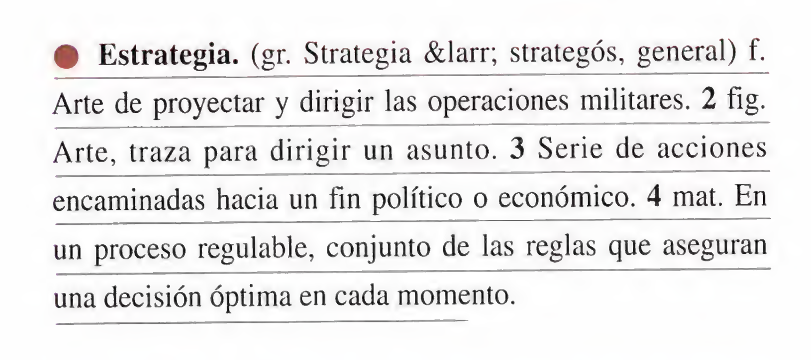
*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO. DESCUENTOS APLICABLES AL PRECIO MARCADO
DIVER tienda
UNREAL 6.490
STAR CRAFT 2 5.990
COLIN MCRAE RALLY 7.990
COMMANDOS 6.990
CASTROL HONDA 7.490
RED LINE 5.990
FRANCIA 98 5.990
PERIFERICOS
SCREENBEAT HEADPHONES 2.490
MICRO LOGIC SCREENBEAT 1.990
SPEED MOUSE 1 1.990
WALLET 24 CD ROM 2.990
ACTION PAD LOGIC 1.990
T. LEADER 5.890
JOY LEADER 1.500
RACE LEADER 3D 12.590
ARMORED FIST 2 7.990
BEAST WARS 5.990
BLADE RUNNER 7.200
CIVIL WAR 1.990
DARK RIFF 5.490
DIR BY THE SWORD 6.900
F-15 CONSULTAR
F-22 6.990
FALLOUT 7.490
FLIGHT 2 7.990
FUTBOL MANAGER 98 5.990
HERCULES 5.990
HUNDIR LA FLOTA 5.790
J. S. FIGHTER 7.490
LANDS OF LORE 2 7.200
LONGBOW 2 7.990
LORD OF MAGIC 6.990
MAX PACK CARMAGEDDON 6.990
MOTORHEAD 5.490
MYTH 7.990
PAX CORPUS 6.990
POWERBOAT 7.490
PROPHECY 8.990
QUAKE II 7.490
QUEEN: THE EYE 7.990
SABRE ACE 4.990
SCREAMER 2 1.990
SENSIBLE SOCCER WORLD 96/97 2.990
STAR TREK PINBALL 5.990
STREET OF SIM CITY 6.790
SUPER EF 2000 2.990
SUPER MATCH SOCCER 6.990
TOM RAIDER + UNFINSHED 3.495
TOM RAIDER II 7.490
X-FILES CONSULTAR
XENOCRAZY 7.990
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CATALOGO INTERNET
http://www.divertiendas.com
TLF. CENTRAL: 952 612 544
SERVICIO A DOMICILIO
ALICANTE
ALICANTE 965230210 Calvo Sotelo, 5
BARCELONA
TERRASSA 937883556 Iscle Soler,9 Local 4
BILBAO
SANTUTXU 944734715 Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ
ALGECIRAS 956669856 Castelar, 53
CARTAGENA
CARTAGENA 968121678 Alfonso XIII, 66
CÓRDOBA
CÓRDOBA 957490262 Valdés Leal, 1
ELCHE
ELCHE 965434351 Vicente Blasco Ibanez, 75 A.C.
GIJÓN
GIJÓN 985162607 San Jose,35 Bajo /Junto a Pryca
HUELVA
HUELVA 959240981 Gines Martin, 7
LOGROÑO
LOGROÑO 941221008 Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca)
MADRID
ALCALÁ DE HENARES 918893890 Marqués de Alonso Martinez, 9
GUADALAJARA
GUADALAJARA 949264609 Constitución, 13
MÁLAGA
AXARQUÍA 952507686 VELEZ MÁLAGA
Camino de Malaga, 18 Centro Comercial Zona Joven
CASABLANCA 952297697
Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
ARROYO DE LA MIEL 952440671
Av. Constitucion, s/n Edf. Gavilan ARROYO DE LA MIEL
EL TORCAL 952356406 José Palanca, 1 Urb. El Torcal
FRANJU 952297500 A.Carrillo de Albornoz, 6
FUENGIROLA 952474574 Juan Gomez Juanito, 7
MARBELLA 952861100 Jacinto Benamente, 11
RONDA 952870880 José María Castelló, S/N
PAMPLONA NUEVA APERTURA



Inteligencia, paciencia y dedicación



Juegos de Estrategia



● **Estrategia.** (gr. Strategia ← strategós, general) f. Arte de proyectar y dirigir las operaciones militares. **2** fig. Arte, traza para dirigir un asunto. **3** Serie de acciones encaminadas hacia un fin político o económico. **4** mat. En un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.



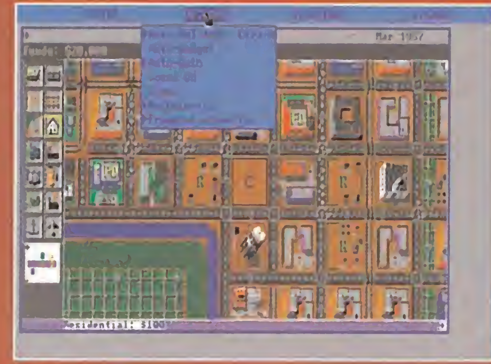
Aunque los ordenadores no fueron creados para jugar, desde un primer momento los programadores de las antiguas máquinas de proceso vieron las posibilidades lúdicas de las mismas. Con el tiempo, los juegos básicos de un primer momento, se fueron complicando y haciendo cada vez más sofisticados hasta alcanzar las cotas de perfección que conocemos hoy en día. Los primeros juegos de ordenador fueron casi todos arcades y algún que otro puzzle o problema de habilidad mental o destreza. Por lo tanto, los juegos de estrategia no se pueden contar entre los pioneros en el entretenimiento informático, o al menos tal y como hoy los conocemos. Hasta que los ordenadores no consiguieron un nivel de proceso apropiado con los microordenadores de 8 bit, no se produjo la programación de juegos de estrategia.

Los primeros fueron de dos tipos principales: de ajedrez (entendiendo el juego milenario como estrategia pura), y wargames. Sí, pese a quien pese, los wargames son el subgénero más antiguo de la estrategia, y durante mucho tiempo el único exponente del género. La verdad es que el ajedrez también es un wargame, pues se compone de fichas distintas, con distintas posibilidades de movimiento sobre un tablero bien definido. Tanto los wargames propios, como el ajedrez propio, causaron gran furor entre los aficionados que se animaron a probarlos –más el segundo que los primeros, por aquello del miedo a lo desconocido– y vieron la luz bastantes títulos de ambos. En Inglaterra, además, surgió otro peculiar subgénero estratégico promovido por la pasión de los ingleses por el fútbol: los simuladores tácticos en los que adoptábamos el papel del entrenador que hacía alineaciones, tácticas, cambios, y todo eso, pero los jugadores jugaban solos.

LOS PRIMEROS JUEGOS

Ya en aquellos tiempos primarios del ZX81, el CPC 464, los MSX y el C-64, surgieron muy tímidamente los primeros juegos que tenían algo de estrategia, al margen de wargames y ajedrez. Fueron pocos títulos, como «Tai-Pan» o el mágico «Chaos», y en última instancia ya «SimCity», los que pudimos disfrutar los poseedores de aquellas máquinas.

Tuvieron que llegar el Atari ST y el Commodore Amiga, junto con los primeros PCs, pensados como máquina de oficina y no de juegos, con sus tres colores de la CGA, para que pudiéramos ver los primeros juegos de estrategia. En aquella época dorada comenzaban a despuntar las ideas brillantes que luego darían forma a los


SIM CITY


MAD TV

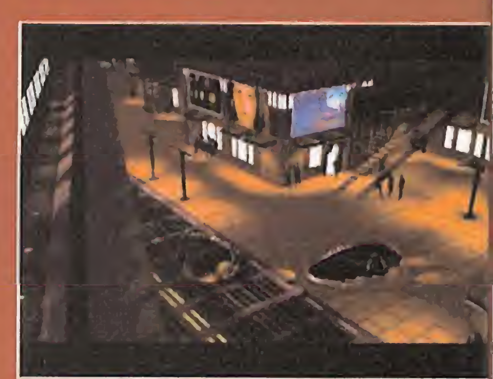


ANCIENT BATTLES



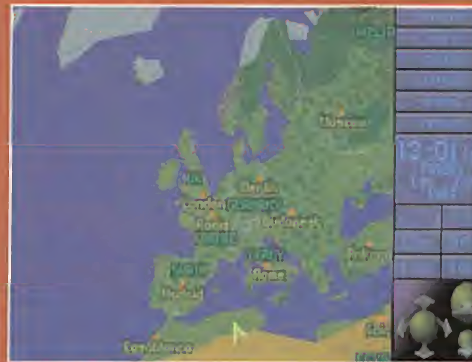
PERFECT GENERAL


POPULOUS 2


SYNDICATE



DUNE II


UFO: ENEMY UNKNOWN


PANZER GENERAL



WARCRAFT


COMMAND & CONQUER

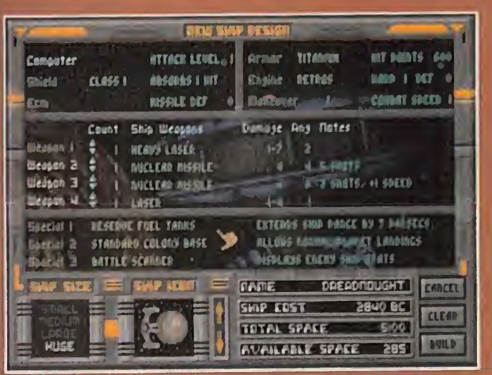


REALMS


MERCHANT COLONY



A IV NETWORKS



MASTER OF ORION


A-TRAIN


SIM CITY 2000


HEROES OF MIGHT & MAGIC

juegos de hoy en día. Nos maravillamos con la estrategia medieval de «Defender of the Crown», con la simulación comercial de «Pirates!», construimos nuestra ciudad con «SimCity», nos reímos de la tele con «Mad TV», y jugamos a ser dioses con el genial «Populous». Eran pocos los juegos de estrategia, pero todos de una calidad que sorprendían sobre todo por su originalidad. En el periodo de 1.990 a 1.993 se produjo un crecimiento importante de la estrategia. La simulación estratégica histórica tuvo un gran apogeo con juegos como «Castles», «Centurio» o «Realms», y la simulación comercial estaba presente en «Merchant Colony» o el fabuloso «Railroad Tycoon», toda una gozada estratégica. Los wargames también figuraban a nuestro alcance a través de títulos como «Ancient Battles», «La Carga de la Brigada Ligera», «Cohort» o «Frontline». Poco a poco se apreciaban los primeros acercamientos de los wargames al gran público desde una perspectiva amigable: «Patton Strikes Back», «The Perfect General» o «Campaign».

Los 20 Mejores juegos de estrategia de la historia

- Age of Empires
- Caesar
- Civilization
- Command & Conquer
- Creatures
- Dune II
- Jagged Alliance
- Master of Orion
- Panzer General
- Pirates!
- Populous
- Railroad Tycoon
- Reach for the Stars
- SimCity
- Syndicate
- Theme Park
- UFO: Enemy Unknown
- War in Russia
- Warcraft
- Warlords II

LA LLEGADA DE LA CALIDAD

En 1.991, el mundo –menos España, donde nunca se llegó a distribuir oficialmente– se conmocionó con «Sid Meier's Civilization», que ponía a Microprose a la cabeza del género estratégico mundial. Después, llegarían otras obras maestras de la estrategia galáctica como «Master of Orion» o «Starlord». Bullfrog tampoco se dormía en los laureles, y publicó «Powermonger» y «Populous 2», aunque el siguiente momento de gloria no le llegaría hasta «Syndicate». Maxis había publicado ya cinco Sims y variaba un poco su

En el periodo de 1990 a 1993 se produjo un crecimiento importante de la estrategia. La simulación estratégica histórica tuvo un gran apogeo con juegos como «Castles»

planteamiento con «A-Train», de estrategia comercial. Otro de los hitos de los primeros 90 fue la publicación en 1.992 de «Dune II» por parte de Westwood Studios, que inauguraba así la estrategia en tiempo real.

Y nos metemos ya en 1.994, donde se empieza a apreciar el avance imparable de la estrategia y su establecimiento como género mayor de edad. El CD-ROM como formato ya es casi un estándar extendido y las mejoras multimedia ya se utilizan de manera habitual en la mayoría de los juegos. Los Pentium estaban a punto de aparecer, pero aún los 486 eran mayoritarios. Todo esto influirá en los juegos de estrategia publicados en este año. «Sid Meier's Colonization» se presentaba como la esperada continuación de «Civilization», pero decepcionó a muchos, pues se trataba de un juego completamente distinto. «Transport Tycoon», por obra y gracia de Chris Sawyer, tomó el testigo de «Railroad Tycoon» de forma muy honrosa, superando a aquel en muchos aspectos. Fue un buen año para Microprose, que también publicó «UFO: Enemy

Unknown», que inauguraba el subgénero de la estrategia táctica con la amenaza alien como la gran protagonista.

Son también del 94 «Lords of the Realm» y «D-Day», de Impressions; «SimCity 2000» de Maxis, que reverdeció la vieja gloria de este juego; «Theme Park», de Bullfrog, versionado posteriormente para consolas; y «Warlords II», de SSG, que hasta hace muy poco no ha llegado a España. El crecimiento de los juegos de estrategia siempre ha sido más lento y con menores títulos que los demás géneros, pero en cuestión de un par de años (94-95) la tendencia dió un giro radical.

LA GRAN AVALANCHA

Coincidiendo con la llegada de los primeros Pentium –y aunque no tenga nada que ver–, 1.995 es el primer gran año de la estrategia, en el que el número de novedades fue apabullante y vieron la luz títulos de especial importancia para el futuro. 1.995 es el año en el que comenzamos a amar los wargames con «Panzer General», y también el año en que Microprose consolidaba dos de sus sagas con «X-COM: Terror from the Deep» y «Master of Magic». Pero sobre todo fue el año del despegue de la estrategia táctica en tiempo real –tres años después de la publicación del primer juego– con «Warcraft» y «Command & Conquer», que lanzaron a la fama a sus respectivos responsables: Blizzard y Westwood Studios. Del 95 también recordamos títulos como «Steel Panthers», «A-IV Network$», «Heroes of Might and Magic», o «Jagged Alliance».

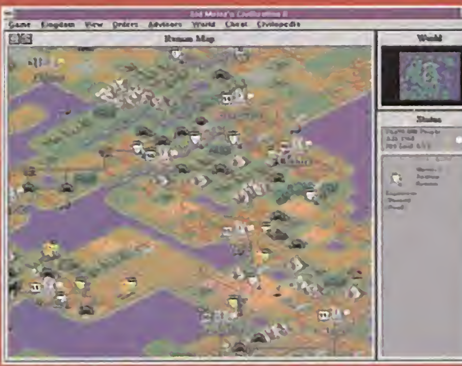
1997 y 1998 son dos años clave en la estrategia, que se convierte en el género del que todos hablan y al que todo el mundo juega, pasando de minoritario a masivo

Y en este mismo año se produjo un acontecimiento vital que, además de cambiar el panorama informático, afectó de forma directa a los juegos. Hablamos de la salida de Windows 95, un sistema operativo que iba a revolucionar el mundo, condenando al ostracismo al DOS sobre el que habían funcionado todos nuestros amados juegos. Desde aquel momento ya nada será igual: de forma progresiva, todos los programas fueron funcionando sólo bajo Windows 95, y los requisitos de memoria, máquina y recursos del sistema que necesitan aumentaron escandalosamente. Perdieron nuestros bolsillos, pero ganamos más jugabilidad, mejores gráficos, más realismo y complejidad en las simulaciones estratégicas. Todo cambió.

La influencia de Windows 95 se nota de forma patente en 1.996, año en la que la mayoría de los juegos van en ventanas. Un gran año, con continuaciones maravillosas de la talla de «Command & Conquer: Red Alert», «Warcraft II», «Civilization II», «Heroes of Might and Magic II», «The Settlers 2», «Allied General», «Steel Panthers II», «Caesar II», «Lords of the Realm 2», o «Syndicate Wars»; pero también con novedades, como «Z», «Close Combat», «KKND», «Creatures»,

Los 10 Peores juegos de estrategia de la historia

- Ashes of Empire
- Battle Isle
- Castles II
- Global Effect
- Medieval Warriors
- Realms
- Rome AD92
- Seven Cities of Gold
- This Means War!
- Transarctica


CIVILIZATION 2


Z


BATTLEGROUND: BATTLE OF ARDENNES


THEME HOSPITAL


A IV NETWORKS


A IV NETWORKS

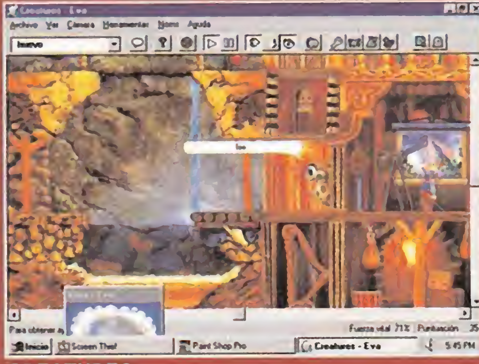

STARCRAFT


HEROES OF MIGHT & MAGIC II


THE SETTLERS II


SYNDICATE WARS


KKND


CREATURES


DUNGEON KEEPER


MAGIC. EL ENCUENTRO


IMPERIUM GALACTICA


X-COM: APOCALYPSE


MYTH. THE FALLEN LORDS


TOTAL ANNIHILATION

«WarWind», «M.A.X.», o la serie BattleGround de Talonsoft. Es el año en el que se generaliza la utilización de Internet, que va a afectar a la forma de jugar de aquí en adelante, proporcionando estupendas posibilidades multijugador a la estrategia. En este año también se hace habitual la conversión de títulos de estrategia de PC para su utilización en consolas, un fenómeno raro hasta el momento. Comienza la hegemonía del tiempo real y de la realización en 3D. Las cosas siguen cambiando.

BALCÓN AL FUTURO

El año pasado (1.997) y el actual son el trampolín que lanzará a la estrategia a su nueva era, muy alejada de sus comienzos, caracterizada por la búsqueda de la máxima calidad y jugabilidad, y habiendo alcanzado su mayoría de edad, puesta totalmente de moda.

1.997-98 son los años de la estrategia, en los que se convierte en el género del que todos hablan y al que todos juegan: lo que antes era minoritario y sectorial, ahora es habitual y masivo. Surgen en Internet decenas de sitios para participar en partidas multijugador estratégicas, todas las compañías se vuelcan en la producción de juegos de estrategia, y aparecen otras nuevas formadas por gente de renombre.

En 1.997 se publican más juegos de estrategia que nunca –más incluso que en 1.996–, buenos y menos buenos. «Dungeon Keeper», «Deadlock», «Magic: El Encuentro», «Panzer General II», «Steel Panthers III», «Theme Hospital», «Close Combat II», «Warlords III», «WarWind II», «Dark Reign», «Imperium Galactica», «X-COM: Apocalypse», o «Constructor» pertenecen a la lista interminable que se encuadra en el primer grupo. Los juegos en tiempo real son mayoría y los turnos van cayendo en el olvido, aunque algunos juegos ofrecen ambas formas.

Actualmente, todos disfrutamos con «Age of Empires», «Sid Meier's Gettysburg!», «Starcraft», «Battlezone», «Deadlock II», «Lords of Magic», «Incubation», «Human Onslaught», «Myth», o «Total Annihilation». Los tiempos cada vez son mejores, y la máquina sigue a toda marcha. ¡Larga vida a la estrategia!

El futuro

Los derroteros por los que avanzan los programadores de los juegos de estrategia del futuro son claros. Siguen cinco tendencias bien diferenciadas:

- Continuación de sagas: Segundas y terceras partes se suceden sin cesar, dando lugar, salvo honrosas excepciones, a juegos muy parecidos entre sí diferenciados tan sólo por algunas características nuevas y una ampliación de las misiones o las unidades. El lapso de tiempo entre la publicación de una parte y la siguiente se ha reducido enormemente, el justo para desarrollar los nuevos escenarios y aplicar parches e ideas que se quedaron en el tintero. Eso por no hablar de las series que, aprovechando una engine exitosa –como en el caso de los «Battleground» de Talonsoft o los «General» de SSI– la explotan hasta la saciedad con modificaciones mínimas de uno a otro juego. En definitiva, es una forma de evolucionar un poco rudimentaria, pero se hace.

- Generalización del tiempo real: La estrategia por turnos ha muerto, ¡viva el tiempo real! Las compañías han encontrado un filón en la adicción que provoca el tiempo real, que se ha convertido en un componente casi imprescindible de los juegos de estrategia, tanto que juegos diseñados para ser por turnos se les pone el tiempo real con calzador. Es una tendencia muy de moda ahora después de las enormes ventas de algunos títulos con esta mecánica –ya sabéis: los «Command & Conquer» y los «Warcraft»– que está produciendo una saturación del mercado, con juegos muy similares ente sí que se olvidan pronto. Afortunadamente, seguirá habiendo títulos que destacarán entre la morralla. Lamentablemente, los juegos por turnos son una minoría.

- Empleo masivo de realizaciones en 3D: "Los juegos por ordenador cada vez se acercan más a la realidad", que dijo alguien una vez. Y la realidad son las tres dimensiones, que ahora se utilizan prácticamente en todos los juegos, sean del género que sean, incluidos los de estrategia. El futuro también apunta hacia la tridimensionalidad. Comenzamos a ver los primeros juegos de combate táctico que tienen lugar en una vista de primera persona –por ejemplo, «Ubik»–, los juegos de estrategia en tiempo real realizados con decorados y unidades


COMMANDOS. BEHIND ENEMY LINES


CREATURES 2


DUNE 2000


FORCE COMMANDER


JAGGED ALLIANCE 2

TÍTULOS EN

«3rd Millenium»	Electronic Arts	Por determinar
«A.I. Alien Intelligence»	Interplay	Agosto, 1.998
«Admiral Ancient Ships»	Megamedia Corporation	1.998
«Advanced Squad Leader»	Big Time Software/Avalon Hill	1.998
«Age of Empires 2»	Microsoft Verano,	1.999
«Age of Ironclads»	Talonsoft	1.998
«Age of Oars»	Talonsoft	Por determinar
«Age of Wonders»	Microprose/Epic Megagames	Por determinar
«Ancient Conquest: The Golden Fleece»	Megamedia Corporation	Por determinar
«Armada: Star Command 2»	Metropolis Digital	Noviembre, 1.998
«Battle of Britain»	Talonsoft	Otoño, 1.998
«Battlefield Bosnia»	Mobyte	Por determinar
«Battleground 9: Chickamauga»	Talonsoft	Otoño, 1.998
«Blitzkrieg»	Avalon Hill	Por determinar
«Bombing the Reich»	Talonsoft	Por determinar
«Campaign Series: ACW»	Talonsoft	Verano, 1.999
«Campaign Series: Napoleon»	Talonsoft	Otoño, 1.999
«Championship Manager 3»	Eidos	Invierno, 1.998
«Championship Manager All Stars»	Eidos	Por determinar
«Chaos Gate»	SSI	Otoño, 1.998
«Civilization III»	Por determinar	Por determinar
«Command and Conquer 2: Tiberian Sun»	Virgin	Otoño, 1.998
«Commandos: Behind Enemy Lines»	Eidos	Junio, 1.998
«Constructor 2»	Acclaim	Por determinar
«Cyberstorm 2»	Sierra Julio,	1.998
«Dark Reign 2»	Activision Invierno,	1.998
«Dawn of War»	Virgin Julio,	1.998
«Dead or Alive»	Metropolis Digital	Por determinar
«Dominion»	Eidos Interactive	Verano, 1.998
«Duel: The Mage Wars»	Mythos	Octubre, 1.998
«Dune 2000»	Westwood Studios	Julio, 1.998
«Dungeon Keeper 2»	Bullfrog/Electronic Arts	Por determinar
«EBT Tank»	DID	Verano, 1.998
«Fighting Steel»	SSI	Otoño, 1.998
«Force Commander»	Lucas Arts	Otoño, 1.998
«Galactic Mirage: The Grand Ambition»	Firestorm Productions/Virgin	Por determinar
«Golgotha. Crack dot Com»	Por determinar	
«Guardians: Agents of Justice»	Microprose	Septiembre, 1.998
«Heroes of Might and Magic III»	New World Computing	1.998
«Jagged Alliance 2»	Sir-Tech	Octubre, 1.998
«Krush Kill 'N' Destroy 2»	Beam Software	Agosto, 1.998

de la Estrategia

R E P A R A C I Ó N

«M.A.X. 2»	Interplay	Junio, 1.998
«Malkari»	Interactive Magic	Otoño, 1.998
«Master of Magic 2»	SimTex	Por determinar
«MechCommander»	Microprose	Verano, 1.998
«Myth 2: Soulblighter»	Bungie	1.998
«Nam - Tour of Duty»	Talonsoft	Por determinar
«Operational Art of War, Vol 1»	Talonsoft	Julio, 1.998
«Operational Art of War, Vol 2»	Talonsoft	Por determinar
«Panzers East»	Avalon Hill	Verano, 1.998
«People's General»	SSI	Otoño, 1.998
«Plague»	Eidos Interactive	Verano, 1.998
«Populous 3»	Bullfrog/Electronic Arts	Otoño, 1.998
«Railroad Tycoon 2»	Gathering of D /Pop Top	Invierno, 1.998
«Reach for the Stars»	SSG	Verano, 1.998
«Road to Moscow»	Interactive Magic	Otoño, 1.998
«Robot Commander»	Metropolis Digital	Por determinar
«Settlers 3»	BlueByte	Invierno, 1.998
«Seven Kingdoms: Ancient Adversaries»	I. Magic	Julio, 1.998
«Sid Meier's Alpha Centauri»	Firaxis	1.998
«Sim City 3000»	Maxis	Julio, 1.998
«Sim Safari»	Maxis	Julio, 1.998
«Spearhead»	Interactive Magic	Otoño, 1.998
«Star Command Deluxe»	Metropolis Digital	1.998
«Star Nations»	Megamedia Corporation	Otoño, 1.998
«Star Trek: TNG Birth of the Federation»	Microprose	Verano, 1.998
«Stars! Supernova»	Por determinar	Verano, 1.999
«Stars! Twin Pack»	Empire	Julio, 1.998
«Steel Panthers III Campaign Disk»	SSI	Julio, 1.998
«TacOps'98»	Avalon Hill	Julio, 1.998
«Theocracy»	Interactive Magic	Invierno, 1.998
«Third World»	Activision	Por determinar
«Total Annihilation: Battle Tactics»	Cavedog	Verano, 1.998
«Total Annihilation: Kingdoms»	Cavedog	Diciembre, 1.998
«Tribal Rage»	Talonsoft	Julio, 1.998
«Ultimate Civilization II»	Microprose	Por determinar
«UltraCorps»	VR1/Microsoft	Por determinar
«War of the Worlds»	GT Interactive	Verano, 1.998
«Wargames»	MGM	Julio, 1.998
«West Front»	Talonsoft	Por determinar
«X-COM: Interceptor»	Microprose	Julio, 1.998
«Youngblood»	GT Interactive	Verano, 1.998


MALKARI


POPULOUS 3


SIM CITY 3000


THIRD MILLENIUM


SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

totalmente en 3D –«Total Annihilation»–, o en un entorno 3D –«Dungeon Keeper» o «Myth»–. La mayoría de los títulos que se están desarrollando ahora utilizan técnicas 3D.

- Desarrollo de la Inteligencia Artificial (AI): Los oponentes de los juegos de estrategia son los que más tienen que "pensar", pues uno de los principales ingredientes de este tipo de juegos es la reflexión y el uso de la inteligencia. El hombre es inteligente; la máquina aún no, pero progresa mucho. La respuesta de un juego de estrategia a una acción nuestra puede ser de tres tipos: aleatoria, fija –siempre la misma o con una variación mínima–, o haciendo trampas. Con la llegada de los algoritmos de inteligencia artificial que utilizarán los juegos del futuro –que algunos ya utilizan hoy–, la respuesta del juego será casi "inteligente".

- Generalización del multijugador: Ante la ausencia de un competidor de buen nivel por parte de la máquina, lo más lógico es poner a dos –o más– humanos frente a frente. No en vano, los primeros juegos de estrategia –los wargames o el ajedrez– se jugaban entre dos personas. Pues de una cosa tan lógica como ésta se han tardado mucho tiempo en dar cuenta las compañías, que hasta hace relativamente poco no han dotado a los juegos de estrategia de posibilidades multijugador, que han sido los últimos en tenerlas. Y aún así, muchos juegos que las tienen no las emplean bien, puesto que jugar contra una máquina no es lo mismo que hacerlo con un humano, y no los adaptan en consecuencia. Afortunadamente, esto se va mejorando, y en el futuro, todos los juegos de estrategia tendrán excelentes posibilidades multijugador.

Sea como fuere, los juegos de estrategia han ganado con el tiempo, y lo seguirán haciendo. Han aumentado su cantidad, pero también su calidad, ya que a pesar de un cierta masificación actual, siguen surgiendo obras maestras y algunos títulos que aportan algo nuevo. Y es que, por mucho que pensemos lo contrario, no está todo inventado, y nos queda mucho por ver en lo que a juegos de estrategia se trata.

Las Compañías

Como en la mayoría de los géneros, en la estrategia por ordenador también hay una serie de compañías "clásicas" que se dedican a desarrollar sólo ese tipo de juegos y por lo cual han acumulado mucha experiencia en ello. La mayoría de ellas nacieron en los años 80, pero en la actualidad están surgiendo muchos pequeños grupos de desarrollo que se especializan en estrategia, como Ensemble Studios o Firaxis Games. Todas las veteranas tienen nombre y apellidos.

MICROPROSE SOFTWARE

Hablar de estrategia es hablar de Microprose, la compañía más antigua del género y que más títulos –y éxitos– tiene en su haber. Desde su fundación en 1.982 por Sid Meier y "Wild Bill" Stealey, la compañía ha dado origen a muchos subgéneros estratégicos y ha repartido calidad en todas y cada una de sus creaciones. Estas se caracterizan por su innovación y por tocar prácticamente todos los temas estratégicos posibles, con una fijación especial por la estrategia histórica, fantástica, y de simulación estratégica, la mayoría de ellos con un desarrollo por turnos. Sólo últimamente se han apuntado a la moda del tiempo real.

Títulos estratégicos más importantes: «Pirates!», «Railroad Tycoon», «Civilization», «Master of Orion», «UFO: Enemy Unknown», «Transport Tycoon», «Colonization», «Master of Magic», «X-COM: Terror from the Deep», «Civilization II», «Master of Orion II», «Magic: El Encuentro».

S.S.I.

Especializada desde sus comienzos (1.979) en juegos de rol –en unión con T.S.R.–, simuladores y wargames, S.S.I. es otra de las grandes autoridades, estratégicamente hablando. Subsidiaria de Mindscape, esta compañía tiene un ritmo de producción de juegos de estrategia, sobre todo wargames, muy alto, aunque ellos no desarrollan prácticamente nada, sino que dependen de terceros grupos de programación. También innovadores, se circunscriben a la estrategia militar, con alguna que otra intentona puntual en otros subgéneros. Son famosas sus series «Steel Panthers», la saga de «Panzer General», «Wargame Construction Set» y «Great Naval Battles». Aunque su primer juego fue «Computer Bismark» para Apple II, está especializada en PC y es distribuida desde hace relativamente pocos años en nuestro país. En la actualidad siguen muy fieles a sus principios.

Títulos estratégicos más importantes: «Battles of Napoleon», «Sword of Aragon», «Wargame Construction Set II: Tanks!», «Gary Grisby's War in Russia», «Great Naval Battles Vol. III: Fury in the Pacific», «Panzer General», «Steel Panthers», «Panzer General II».

BULLFROG

Una de las firmas más antiguas en cuestión de juegos de estrategia, pero no por ello especialmente prolífica en lanzamientos. Bullfrog a lo largo de su historia, que empieza en 1987, se ha centrado en producir siempre juegos con la mayor calidad, y es de las pocas que pueden presumir de no tener ningún juego malo, aunque tampoco tienen tantos lanzamientos como Microprose o SSI, por ejemplo. Solamente con su primer título, «Populous», ya entraron por la puerta grande de la estrategia, que han cruzado en repetidas ocasiones, hasta la actualidad con «Dungeon Keeper». Su juego «Theme Park», fue el primer juego de estrategia versionado para consolas de 16 bit. Asociada desde el principio con Electronic Arts, es de las que más galardones ha recibido en su historia, que continuará de forma exitosa siempre con títulos números uno, como «Populous: The Third Coming», que está en preparación.

Títulos estratégicos más importantes: «Populous», «Powermonger», «Populous 2», «Syndicate», «Theme Park», «Gene Wars», «Syndicate Wars», «Theme Hospital», «Dungeon Keeper».

AVALON HILL

Wargame es sinónimo de Avalon Hill. Fundada en 1.953, y reorganizada en 1.958, ha estado especializada durante muchos años en wargames de tablero –y ahora sigue siéndolo–, hasta que un buen día decidió realizarlos también para ordenador, con desigual éxito. Su especialidad son los turnos, y su política es realizar versiones informáticas de sus títulos de tablero, aunque en la actualidad producen alguna que otra novedad en tiempo real, pero con escasa repercusión. Sus wargames –tanto los históricos como los hipotéticos– cubren prácticamente todos los conflictos y periodos históricos, gozan de los mejores niveles de dificultad, y son de la máxima calidad, tanto los de tablero como los de ordenador, cada vez mejor convertidos.

Títulos estratégicos más importantes: «Advanced Civilization», «Kingmaker», «D-Day: America Invades», «Over the Reich», «Operation Crusader», «Stalingrad», «The Third Reich», «Cavewars».

MAXIS

Con esta compañía pasa algo parecido a con Bullfrog. Con un solo juego entraron en la historia de la estrategia por ordenador: «Sim City». Probablemente el juego de estrategia más vendido –dicen que más de 3 millones de copias– y más versionado: Amstrad, Spectrum, Amiga, Atari, PC, Mac..., pero también el que inauguró el subgénero de los "Sims" o estrategia de simulación. Después llegaron «Sim City Deluxe», «Sim City 2000», y otros muchos Sims, pero ninguno logró superar al original. Maxis ha seguido siempre fiel a sus principios y a su "modus operandi", pero últimamente se dedica también a los juegos didácticos –Maxis Kids– y ha caído igualmente en la tentación de la estrategia en 3D y la simulación. Preparan «Sim City 3000», siendo en la actualidad subsidiaria de Electronic Arts.

Títulos estratégicos más importantes: «Sim City», «Sim Earth», «Sim Farm», «Sim City 2000», «A-Train», «Sim Isle», «Sim Tower», «Sim Copter».

que dirigen el cotarro

IMPRESSIONS

Fundada en 1.988 en Inglaterra por David Lester y Ed Grabowski, desde hace mucho tiempo es la compañía de estrategia de la todopoderosa Sierra, aunque comenzaron programando para el Amiga, y no para PC. Guardan muchas similitudes con SSG, pues también son conocidos internacionalmente por sus wargames y sus juegos de estrategia medieval –serie «Lords of the Realm»– e histórica –serie «Caesar»–, aunque han hecho intentonas en otros subgéneros estratégicos también.
Títulos estratégicos más importantes: «Global Domination», «When Two Worlds War», «Caesar», «Lords of the Realm», «The Blue and the Gray», «Space Bucks», «High Seas Trader», «Lords of the Realm II», «Caesar II», «Lords of Magic».

WESTWOOD STUDIOS

Obra de un visionario como Brett Sperry, Westwood Studios comenzó en el año 1.985 programando juegos de rol para otras compañías. Su primera y gran obra maestra –todavía hoy no superada– estratégica es «Dune II», que inauguró oficialmente el género de estrategia en tiempo real tan saturado hoy en día. Actualmente, y casi desde sus inicios, es parte de Virgin Entertainment, con los que han publicado los juegos de estrategia que más han vendido en los últimos años, y que lo siguen haciendo, tanto en PC como en las consolas de 32 bit, para las que se han versionado. Actualmente son exponente de tecnología y calidad al máximo, a pesar de los pocos juegos de estrategia que obran en su haber. Preparan «Command & Conquer 2: Tiberian Sun».
Títulos estratégicos más importantes: «Dune II», «Command & Conquer», «Command & Conquer: Red Alert», «Command & Conquer: Sole Survivor».

TALONSOFT

Otro nombre clásico en la producción de wargames, asociado en casi toda su existencia a Empire, y cuyo principal exponente es la serie «Battleground», que ya cuenta con 8 títulos ambientados en distintas épocas históricas, y con un noveno en preparación. Su último logro ha sido la contratación de los expertos en wargames Gary Grigsby y Keith Brors para desarrollar «Battle of Britain». Fuera de la serie «Battleground» tienen decenas de títulos anteriores y posteriores a ésta, como el excelente «East Front» o el novedoso «Age of Sail». Son uno de los creadores de wargames más innovadores y que más presencia tienen en el mundillo, donde son apreciados por los novatos y por los guerreros avezados. Sus nuevos desarrollos primarán la jugabilidad y una IA más depurada.
Títulos estratégicos más importantes: «Battleground: Waterloo», «Battleground: Ardennes», «Battleground: Napoleon en Russia», «Age of Sail», «East Front».

S.S.G.

Prácticamente desconocida en nuestro país hasta hace un par de años, esta compañía australiana –creada en 1.982– es una de las más importantes creadoras de wargames del mundo. Aunque también se atreven con la estrategia medieval, que les ha llevado a crear la saga «Warlords», en la que se han inspirado otros títulos posteriores como «Heroes of Might and Magic» o «Master of Magic». Sus wargames son de los más detallados y ricos, desde el primero –«Reach for the Stars»–, un clásico todavía hoy a pesar de la diferencia tecnológica con sus últimos productos. Asociados actualmente con Broderbund/Electronic Arts.
Títulos estratégicos más importantes: «Reach for the Stars», «Battlefront», «The Last Blitzkrieg», «Warlords», «Decisive Battles of the Civil War», «The Ardennes Offensive», «Warlords III».

BLIZZARD

Es la compañía más joven entre las veteranas, ya que se creó en 1.990, pero no por ello sobrada de conocimientos, experiencia y, sobre todo, éxito. Comenzaron desarrollando arcades de escasa repercusión –«Rock'n Roll Racing», «The Lost Vikings» y «Blackhawk»–, pero dieron un salto descomunal a la fama con «Warcraft: Orcs and Humans», el primer juego de estrategia en tiempo real de gran impacto –paradójicamente, «Dune II» era un gran desconocido, al menos en España–. Pero fue su siguiente título lo que les catapultó a la fama y a la popularidad: «Warcraft II: Tides of Darkness», superventas mundial y uno de los mejores juegos de la Historia, copiado y "secueleado" hasta la saciedad. Con su último lanzamiento estratégico, «Starcraft», se han consagrado definitivamente, y siguen preparando nuevos proyectos caracterizados por lo cuidado de su realización y unas excelentes posibilidades multijugador.
Títulos estratégicos más importantes: «Warcraft», «Warcraft II», «Starcraft».

Clas

Si tuviéramos que hacer una clasificación o una división de los juegos de estrategia, o relacionados con la estrategia, la podríamos hacer según dos criterios diferentes. El primero de ellos, y el más genérico, sería por la forma que tiene cada juego de representar el paso del tiempo, su desarrollo, lo que condiciona la forma de juego y al juego mismo. En esta primera clasificación tendríamos estrategia por turnos y estrategia en tiempo real.

Estrategia por turnos: Es el método clásico de los juegos de estrategia heredado de los wargames de tablero. Los wargames se juegan por turnos, pero en la actualidad han surgido algunos en tiempo real, como «Close Combat» o «Sid Meier's Gettysburg!», que cambian por completo su planteamiento. En el sistema por turnos se divide el tiempo de juego en turnos alternativos para cada jugador –o bando–. El paso del tiempo se representa por el cambio paso de un turno al siguiente; algunos juegos –sobre todo wargames– subdividen los turnos en subturnos en los que suceden fases fijas del juego. La estrategia por turnos es más reflexiva, más calmada, pero no necesariamente más lenta –los turnos pueden estar gobernados por tiempo–, y las tácticas que se emplean suelen ser más depuradas, más estudiadas. Permite más planificación, y una mayor graduación de la duración de las partidas, que suelen ser muy largas, hasta de días. Hasta la fecha era la más usada, y en la actualidad sigue utilizándose, pero cayendo progresivamente en desuso.



CLOSE COMBAT


TOTAL ANNIHILATION


STARCRAFT

Estrategia en tiempo real: Es relativamente moderna, y se utiliza ampliamente en la actualidad para juegos diseñados específicamente para el tiempo real. Algunas compañías comenten el error de intentar transformar un juego por turnos en tiempo real sin cambiar la mecánica de juego, con resultados desastrosos. Generalmente, las dos técnicas combinan mal. El tiempo real se basa en que la acción transcurre de forma ininterrumpida y simultánea en todo el juego. Los acontecimientos se suceden sin descanso, en tiempo real, muchos a la vez y en localizaciones distintas. Estos juegos suelen tener lugar sobre un mapa de grandes dimensiones y suelen estar dotados de un interfaz que permite el movimiento libre sobre ese mapa de unidades y del propio jugador. La estrategia en tiempo real basa su adicción en la acción frenética, en los acontecimientos imparables que hacen que el jugador haga gala de toda su habilidad y destreza mental para planificar sobre la marcha. Los detractores dicen que son juegos atropellados, sin orden, en los que la estrategia pasa a un segundo plano. Pero son pocos, porque gozan de una popularidad inmensa, y gracias a ellos mucha gente ahora ama la estrategia, en tiempo real.

Hasta hace poco, los juegos por turnos eran totalmente distintos a los que eran en tiempo real, pero ahora ya no ocurre así, porque juegos que habitualmente eran por turnos, se juegan ahora en tiempo real, y qué sabe lo que nos deparará el futuro.

Por lo cual, independientemente de la forma de jugarlos, los juegos de estrategia pueden dividirse en varios tipos o subgéneros estratégicos, que son los que veremos a continuación:

es de Estrategia

Estrategia de Creación de Imperios: Es el subgénero más genérico, valga la redundancia, porque algunos de los juegos englobables aquí tienen características propias de todos los subgéneros. Por poner un ejemplo, «Civilization» tiene estrategia táctica, económica, comercial, y de simulación, todas juntas en un solo juego. Suelen ser juegos por turnos, y sus partidas suelen ser muy largas, con una sola misión genérica y sin un fin claro definido. Una subclase peculiar muy abundante es la de creación de imperios espaciales, que comenzó «Master of Orion» y que hoy cuenta con muchos seguidores. Son juegos con una profundidad estratégica admirable, que crece de forma exponencial, aunque algunos se hacen ingobernables a medida que van ganando tamaño. Ejemplos de este tipo de estrategia son: «Populous», «Civilization», «Colonization», «Master of Orion,» «Civilization II», «Master of Orion II», «Ascendancy».


ASCENDANCY


SIM CITY 2000

Estrategia de Simulación: También es uno de los subgéneros más antiguos que existen, y engloba a aquellos juegos que simulan situaciones de la vida real en mayor o menor profundidad. Su primer, y más claro exponente es «SimCity», que simula la vida en una ciudad con todos sus acontecimientos y necesidades, que nosotros tenemos que cubrir y gestionar.

Son los juegos de estrategia –no necesariamente en tiempo real– que más aceptación tienen, y también los más divertidos. Suelen ser intuitivos, fáciles de manejar e ir destinados a un público mayoritario. Muy abundantes a lo largo de toda la historia, sus ejemplos más claros son: «SimCity 2000», «Theme Park», «SimFarm», «Constructor», «Caesar II», «Theme Hospital».

Estrategia Medieval-Fantástica: Se caracteriza por estar ambientada en la época medieval o en mundos fantásticos repletos de magia y de criaturas imaginarias. Se suelen regir por misiones en las que prima la consecución de un objetivo, pero con el trasfondo de la creación de un ejército a partir del levantamiento de edificios en distintas ciudades mediante la recolección de materias primas. Son juegos bastante completos, ya que, en la mayoría de los casos, tienen combate táctico, gestión de recursos, y levantamiento de imperios. La ambientación juega un papel muy importante. Son de los juegos de estrategia más antiguos, y en algunas ocasiones tienen componentes de rol o están relacionados con él. Algunos ejemplos de estrategia medieval-fantástica son: Defender of the Crown, Warlords II, Lords of the Realm, Heroes of Might and Magic, Dungeon Keeper, o Master of Magic.


HEROES OF MIGHT & MAGIC

STEEL PANTHERS

Estrategia Militar/Wargames: Se juegan sobre un tablero que suele ser hexagonal, aunque en la actualidad se prescinde en muchos casos de los hexágonos y se utilizan mapas o decorados más o menos vistosos. Suele haber dos bandos que luchan uno contra otro por la posesión del territorio, la captura de unas determinadas posiciones, o la aniquilación del enemigo. Cada bando está compuesto por una serie de unidades militares dotadas de unas características numéricas de movimiento y de poder de ataque y defensa. Al margen de éstas, y dependiendo de la complejidad, las unidades pueden estar mejor o peor representadas, el terreno puede influir en el combate, y estar presentes otros aspectos como las condiciones meteorológicas, o la fidelidad histórica. Algunos ejemplos son: «Risk», «Panzer General», «Sid Meier's Gettysburg!», «Steel Panthers», o «Close Combat II».

Clases de Estrategia

Estrategia Comercial y Económica: Este subgénero es una variación, más bien una especialización, de la estrategia de simulación, porque todos los juegos que pertenecen a este grupo también se pueden englobar en aquél. Se caracterizan porque reproducen situaciones comerciales o económicas de la vida real. Son juegos de un cierto grado de complejidad, muy desarrollados y con funcionamiento habitualmente por turnos. Este aspecto de la estrategia también se encuentra en otros juegos como un componente más, sin ser simulaciones comerciales puras. Suelen ser juegos en los que adoptamos el papel de gestor de una empresa u organismo desde cero y no suelen tener un final definido. Los ejemplos más conocidos de este extendido subgénero estratégico son: «Railroad Tycoon», «A-Train», «A-IV Network$», «Transport Tycoon», «High Seas Trader», «Imperialism», «Capitalism».

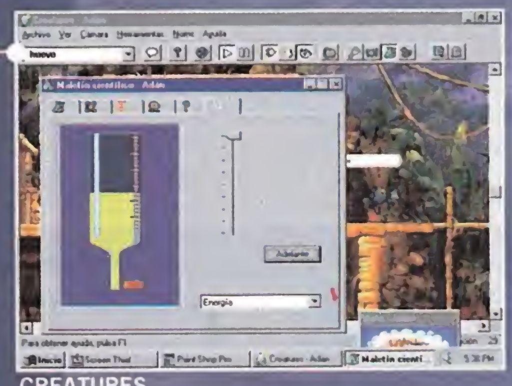


CAPITALISM


AGE OF EMPIRES

Estrategia Táctica: Componen el subgénero todos aquellos juegos que, sin ser wargames, implican el control de un grupo de unidades –no tienen por qué ser un ejército– sobre un campo de batalla –una ciudad, un edificio, un paisaje extraterrestre, a campo abierto, etc.–. No hay fichas, no hay abstracción. Son unidades reales con cualidades iguales a las que reales que representan, y se mueven sobre escenarios reales. Estos juegos son los más abundantes de todos en la actualidad, también mal llamados estrategia en tiempo real, porque también hay juegos de estrategia táctica que se juegan por turnos. En muchos casos incluyen gestión de recursos, creación de ejércitos y hasta simulación comercial y económica. Pero el combate táctico es su principal baza. Todas las compañías tienen al menos un título, y los más significativos son: «Syndicate», «X-COM: Terror from the Deep», «Jagged Alliance», «Dune II», «Warcraft», «Command & Conquer», «Dark Reign», «Age of Empires», «Seven Kingdoms», «KKND», «Battlezone», «Total Annihilation», «Myth», «Starcraft», «Z», «Ubik».

Estrategia Genérica: Para finalizar, nos encontramos con un subgrupo de juegos de estrategia, medianamente amplio, que no se ciñen a esta catalogación por sus cualidades o forma de juego. Son juegos tremendamente originales, que han obtenido bastante éxito –y siguen obteniéndolo–, y que se suelen denominar como juegos de estrategia a secas, ya que engloban campos tan dispares como los juegos de cartas –como por ejemplo, «Magic: El Encuentro»–, la vida artificial –como «Creatures»–, o los juegos de mesa –como el archiconocido «Monopoly»–, por poner un pequeño ejemplo de algunos de los más carismáticos.



CREATURES

Con este pequeño repaso no hemos mencionado a todos los juegos de estrategia que existen, pero sí los hemos clasificado, por lo que cualquier juego de estrategia que conozcáis puede caber en uno de estos grupos, simplemente haciendo una comparación de sus características con las que describimos aquí.

Wargames:

Esos grandes desconocidos


WAR IN RUSIA


PANZER GENERAL II

Un wargame se puede considerar como un buen entrenador estratégico; es algo así como un ajedrez rebuscado y enrevesado

En el principio de los tiempos estratégicos —no hace tanto— los wargames eran los únicos juegos de estrategia que existían. ¿Esto quiere decir que por aquellos entonces la estrategia era cosa de tres locos? No, nada más lejos de la realidad. En Estados Unidos e Inglaterra los wargames informáticos causaron furor entre gentes —muchas— acostumbradas a los de tablero. Para los primeros microordenadores populares de 8 bit —Amstrad, Spectrum, C-64—, se publicaron montones de wargames. Nada de eso ocurrió en nuestro país. Debe ser que al espíritu latino le costaba por aquellos entonces utilizar la inteligencia, y nos bastaba la frenética actividad de los arcades. «Vulcan», «Arnhem», «Desert Rats», o «Battle of Britain» fueron honrosas excepciones que muy pocos disfrutamos.

También ocurría que los inicios de la informática lúdica en nuestro país adolecían de un grave defecto: los juegos se importaban, pero en muchos casos los manuales no se traducían, o las instrucciones eran muy precarias. Para jugar a un arcade, se puede prescindir del manual con tal que conozcas las teclas —muchos juegos las incluían en pantalla—, pero para jugar a un wargame es necesario un manual a veces extenso y bien elaborado. Por lo tanto, no sólo había que ser inteligente, sino que también había que tener mucha paciencia, y además entender inglés, y a buen nivel. Unido todo ello a que nuestro país no fue buen caldo de cultivo de los wargames de tablero. Afortunadamente, todo eso ahora ha cambiado.

La mentalidad del estratega ha cambiado, pero los wargames también. Y mucho. Ahora tienen mejores gráficos, interfaces de usuario comodísimos y fáciles de usar, y lo que es importante, manuales extensos y bien elaborados, en perfecto castellano. Cuentan en muchos casos con todas las facilidades de los demás juegos: sonidos y animaciones multimedia, editores de niveles y unidades, posibilidades multijugador, ayuda en pantalla, etc. Todo lo posible para acercarse a un mercado que se les resistía. Y lo han conseguido, pero con el efecto secundario en algunos casos de desagradar a los viejos nostálgicos del tablero plano, las fichas con cruces y círculos, y el interfaz espartano: los aficionados a los wargames de toda la vida.

De todas las formas, y fundamentalismos aparte —que entre los wargameros hay mucho radical—, todos los avances y mejoras son buenos, con tal de que más gente participe y pueda disfrutar del arte del wargame. Además, aún sigue habiendo wargames puros, para los fundamentalistas.

En nuestra clasificación de mejores juegos de estrategia de la historia, están juntos dos wargames como «War in Russia» —clásico a tope— y «Panzer General» —moderno y "light"—. El fanático de los wargames detesta «Panzer General»: para él carece de rigor, no tiene profundidad, los gráficos distraen de la táctica, y no respeta la Historia. El estratega "no de wargames" detestaría «War in Russia»: feo, incomprensible, poco accesible, y hasta aburrido. Son dos formas de ver los wargames, pero que no se pueden mezclar.

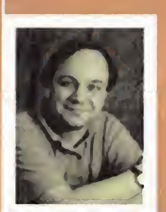
Un wargame se puede considerar como un buen entrenador estratégico; es algo así como un ajedrez rebuscado y enrevesado. El ajedrez es un juego apasionante —para quien le guste, claro, como el mús—, y los wargames también pueden serlo. Invitan a la reflexión, a la contemplación de una situación histórica, al pensamiento lógico, a la organización, y al análisis de la inteligencia del oponente. Un wargame ayuda a pensar y a desarrollar el sentido táctico y organizativo. Por decirlo de alguna forma, enseña estrategia, ya que es estrategia en estado puro. La táctica militar es la más completa y compleja de las estrategias. El ajedrez es táctica pura, ¡qué lástima que los juegos de ajedrez ya no sean tan habituales!

En la actualidad, wargames más o menos modificados como «Close Combat», «Sid Meier's Gettysburg!», «Panzer General II», o incluso la serie «Battleground», que se mantiene más cerca de los clásicos, pueden arrastrar a cualquier estratega. Sólo es necesario probarlos para sentirse atraído por ellos; en ese momento puede ser demasiado tarde. Los que aún no los conozcáis, aún estáis a tiempo: ¡enrolaos!

Los Padres de la criatura

Por lo turbulento y minoritario de sus orígenes, la estrategia tiene unos padres muy reconocidos, a los que se les puede asignar la paternidad de las primeras –y más importantes– obras maestras. Sus nombres son muy conocidos porque siguen en activo y su fama está muy extendida.

SID MEIER



Idolatrado por la mayoría, este canadiense tiene en su haber nada menos que la co-fundación de una compañía como Microprose –con Richard Garfield–, la creación del primer simulador de combate aéreo –«F-15 Strike Eagle»–, del primer simulador de submarino –«Silent Service»–, y de uno de los juegos de estrategia más vendido y aclamado de la historia: «Civilization». Todos estos logros le han valido el sobrenombre de "Padre de la industria de los juegos por ordenador". Además, en su haber se encuentran clásicos de la estrategia como «Pirates!», «Railroad Tycoon», «Colonization», el superventas «Civilization II» o el mas reciente «Sid Meier's Gettysburg!», ya dentro de su nueva compañía Firaxis Games –también fundada por él– con la que está desarrollando «Sid Meier's Alpha Centauri», que seguro será también una obra maestra.

PETER MOLYNEUX



Otro de los grandes gurús de la estrategia por mérito propio. Además de co-fundador –junto a Les Edgar– de Bullfrog, tiene en su haber el mérito de haber creado todo un subgénero dentro de la estrategia: el "God-game" –jugar a ser Dios–, con su juego «Populous», clásico entre los clásicos al que todo el mundo debiera jugar al menos una vez. No contento con esto, posteriormente ha dado forma a maravillas como «Populous 2», «Syndicate», «Magic Carpet» y el sorprendente «Dungeon Keeper», que arrasa actualmente. Como otros genios nombrados también en este artículo, acaba de fundar su propia compañía, LionHead Studios, con la que está desarrollando nuevas maravillas aún sin concretar.

BRETT SPERRY



Cualquiera diría que la compañía que fundó este hombre en 1.985 con un amigo suyo iba a llegar a ser lo que es ahora. Westwood Studios comenzaron creando juegos para otras compañías, y dieron el salto a la fama con la primera y la segunda parte de «Eye of the Beholder». Pero su auténtica obra maestra fue «Dune II», que inauguró la estrategia en tiempo real y sentó las bases de juegos posteriores, entre ellos los dos «Command & Conquer» realizados también por mister Sperry. Embarcado junto con su equipo ahora en el desarrollo de «C&C: Tiberian Sun», ocupa también un destacado puesto de responsable de desarrollo en Virgin Interactive, a la que pertenece Westwood Studios.

BRUCE SHELLEY



En la diáspora de genios producida en Microprose, algunos de ellos prefirieron las compañías pequeñas con futuro a las grandes multinacionales. Éste fue el caso de Bruce Shelley, que entró a trabajar en Ensemble Studios, con lo que ha sido el diseñador de «Age of Empires» y ahora trabaja en su continuación. Metido en esta industria desde 1.980, anteriormente participó en el diseño de «Railroad Tycoon» y «Civilization», entre otros muchos juegos.

BRIAN REYNOLDS



Creador de «Colonization» y «Civilization II» junto a Sid Meier, Brian Reynolds es actualmente vicepresidente y encargado de desarrollo en Firaxis Games, pero empezó en Microprose. Su especialidad es la Inteligencia Artificial, y aplica sus conocimientos a los juegos que diseña, con los resultados ya conocidos por todos. Es el ojito derecho de Meier y otro de los grandes talentos hablando de estrategia.

GARY GRIGSBY

Es uno de los creadores de los primeros wargames por ordenador, y de los que más títulos y de mejor calidad tiene en su haber. Lleva diseñando juegos desde 1.979, los últimos diez años en conjunción con SSI, en cuyo periodo ha participado en 23 juegos en total, entre ellos «Pacific War», «USAAF», «Panzer Strike», y «Kampf Group». Pero su mayor logro hasta la fecha ha sido la serie «Steel Panthers», el conjunto de wargames de SSI –incluidos escenarios– que más unidades ha vendido hasta la fecha. Sus wargames se caracterizan por su facilidad de manejo, y su seriedad de planteamiento y rigor en las reglas como todo buen amante de los wargames espera. Junto a Keith Brors, quien ha hecho equipo con él en la mayoría de sus creaciones, está desarrollando «Battle of Britain» –ambientado en los combates aéreos sobre Inglaterra en la Segunda Guerra Mundial– para Talonsoft.



POR UN PUÑADO DE ORO

Convertirte en un experto conductor de estas "motos" especiales, no será una tarea fácil. Y menos aún si te están atacando enemigos constantemente con objeto de que no logres tu fin. Pero como siempre, tu meta debe ser forrarte gracias a los escasos despojos de la civilización humana. Yo, Ex-Cop, he surcado todos los confines de la otrora fértil Tierra en busca de tesoros, convirtiéndome en uno de los piratas espaciales más adinerados de la galaxia...

FORS



Ahora te toca el turno a ti si te quieres forrar, novato de pacotilla, pero para eso "sólo" tienes que seguir mis indicaciones. Recuerda que te voy a dar pistas de dónde se encuentran los preciados cristales, dónde conseguir cantidades ingentes de oro y todos los secretos que existen, de modo que los enemigos y la orientación son algo que debes estudiar por tu cuenta. No sufras, que no es tanto como parece, aunque para un personaje tan incrédulo y frágil como tú no creo que sea un trabajo a acometer, así que si ves dificultades en pasar del segundo nivel en el modo brutal, lo mejor es que te dediques a hacer calceta y venderla en los mercados siderales.

VOLCÁN

Tienes límite de tiempo para salir con vida de este volcán latente, así que ya puedes seguir al pie de la letra mis instrucciones si no quieres verte fulminado. Es bastante sencillo, y te comentaré dónde están los secretos y demás.

Cuando llegues a la plataforma descendente, baja y sigue por el corredor. Al final del mismo podrás ver unas luces verdes que iluminan algunos paneles. Dirígete hacia ellos, momento en el que aparecerá otro Swarm. Cepíllatelo, pero con cuidado de no dar a los paneles o cerrarás un pasaje secreto donde se esconde el preciado Titán. Destroza todos los vehículos terrestres que te impiden el paso, y ojo con las rocas que caen del techo. Ahora podrás entrar en el pasadizo secreto, por el segundo o tercer puente.
Desciende hacia la sala de enfriamiento, después de pasar la sala con un río de lava, y procura utilizar las columnas para protegerte de los disparos en todo momento. Entra por la puerta pequeña, la sala del ordenador rojo.
Aquí encontrarás dos barras de oro. Al girar la esquina te hallarás en una gran cueva. Sigue adelante masacrando y cerca del techo a la derecha del primer pilar puedes coger otra barra de oro, y a la izquierda del segundo pilar, otra. Pasa otros dos pilares más, gira la esquina y verás que el pasillo se estrecha. Ahí hay otra barra de oro, pero ten mucho cuidado. Sigue matando, que es lo tuyo, y avanzando. Antes de llegar a la esquina que gira a la derecha, puedes ver una pared frente a ti con un sutil decorado estrellado. Dispara unas cuantas veces, y empezará a relucir. Sigue disparando hasta que se derrita, lo que te revelará un poderoso cristal –el primero–. Continúa hacia delante hasta que llegas a la salida y procura no carbonizarte.
Recuerda el tiempo –dispones de 10 minutos para sallir de aquí–, ya que sino estarás... ¡achicharrado, reptil!

METRO ABANDONADO

En este nivel no sólo encontrarás a los enemigos de siempre; también te enfrentarás a otro cazador de tesoros esperándote.
Bien. Sube por las escaleras mecánicas que hay frente a ti, llegando a una estación desértica, aparentemente. A la izquierda hay un interruptor que abre dos rejas que impiden tu camino.
Dirígete hacia la sala donde empezaste. Cuando acabes tu carnicería, vuela hacia el agujero secreto que se ha abierto justo donde comenzaste –primer secreto del nivel–. Métete bajo el agua y acaba con lo que se mueva, recogiendo después lo que haya por allí.
Sal ahora del área secreta y baja por las escaleras –utiliza los pilares para esquivar los disparos–. La salida de esta estación está cerrada por una reja, y la única forma de salir es acabar con todos los enemigos para que se active un nuevo túnel.
Al otro lado te esperan gratas sorpresas, sobre todo para tu gatillo. Cuando acabes, vuela hacia el metro abandonado, donde encontrarás una puerta que no se abre bajo ninguno de tus potentes disparos, así que gira a la izquierda, hacia la estación, sigue recto y baja por las escaleras mecánicas de enfrente; llegarás a un lugar plagado de indeseables. Ve hacia la parte de atrás de la sala y en las sombras descubrirás un interruptor, el cual desbloquea la puerta de la sala del generador, pero cuidado, porque habrás activado un montón de minas purgantes detrás de ti.
Regresa por las escaleras, y gira a la izquierda. Al final de estas escaleras te esperan más sorpresas... Enfrente y a la derecha hay más escaleras, pero ignóralas y a la izquierda podrás observar un curioso muro. Acércate y verás que hay una grieta en la pared a través de la cual se ve algo. Dispara a esa barrera y se desencadenará una reacción de explosiones, dejando un boquete para descubrir el segundo secreto, donde además está el cristal.
Sal de la sala y baja por las escaleras que tienen luces anaranjadas. Al llegar al final verás un agujero en el techo que está cerrado por una reja; adéntrate y encontrarás otro secreto que te dará un reanimador résnico.
Si bajas hacia el túnel del metro de la derecha llegarás a una especie de puerta que hay a mano izquierda, lo que te dará acceso a la sala del generador. Dispara al interruptor para darle energía al metro. Sal ahora de la sala del generador, continúa por el pasadizo y gira a la izquierda en el siguiente túnel, hasta que llegues al final. Gira a la derecha y ve por las escaleras de enfrente. Arriba, gira a la izquierda, sube otras escaleras y sigue todo el corredor hasta que te encuentres con el túnel donde estaba el metro abandonado. La gran puerta que estaba cerrada, ahora está abierta gracias al paso del metro; crúzala y entra en el túnel.
Debes entrar con cuidado en la estación, ya que te encontrarás con Cerbero dispuesto a quitarte el botín que has conseguido. Una vez hayas acabado con él, sube por las escaleras con luces verdes y entra en la sala. La salida está bloqueada por puertas de metal, pero si destruyes dos torretas que hay, harán que revienten las puertas y te dejen el camino libre, así que adéntrate en otra nueva sala... que resulta ser el final de fase.

ESTACIÓN DE ENERGÍA NUCLEAR

Este nivel está lleno de interruptores que te abrirán el acceso a otros subniveles, así que empezaré por el primero –cuentas con un tiempo limitado antes de que todo estalle–:

- **Área de salida:** Es una zona de teletransporte, pero aún no está activada, y la puerta necesita de una llave para abrirse. Destruye todo lo que veas, ve por la puerta grande que se abre y sigue el túnel del elevador de la derecha, llegarás a una puerta para entrar en...
- **Conductos del aire acondicionado:** En la sala de la izquierda te encontrarás con el primer interruptor que has de desactivar. En ese momento serás absorbido hacia la derecha por los conductos de ventilación. Cuando subas de nuevo, debes ser capaz de divisar el interruptor que hay en la sala a la que no puedes entrar por el fuerte viento. Permanece allí hasta que cuatro enemigos se generen. Después de aniquilarlos, destruye la torreta, lo que provocará que aparezcan dos nitros que debes utilizar para llegar hasta el interruptor. Sube hacia el gran ventilador y podrás encontrar una barra de oro. Regresa ahora por uno de los tres túneles de ventilación. Ve hasta el final por la derecha, donde se generará un Hunter, destrúyelo y podrás ver tres entradas, que te da acceso a... ►



En el inhóspito lugar en que se ha convertido la Tierra, muchos son los que se adentran para obtener los vestigios que restan de los tesoros de la antigua y otrora fértil civilización humana

• **Sala del generador:** No podrás acceder a esta zona hasta que hayas destruido el generador de enfrente. Destruye también los enemigos y las puertas se abrirán, dejándote paso hacia otro interruptor que hay al final de la sala. Sal de ella y sigue hacia delante y a la derecha hasta que llegues a un corredor parecido a los de antes y descendiente, continúa hasta abajo y entrarás en...

• **Complejo de la piscina de enfriamiento:** Mata todo lo que veas que se mueve, y entra de golpe en la piscina con el fin de evitar la radioactividad de esta zona –sigue la luz–. Haz el recorrido de la piscina hasta que encuentres una torreta, y en la superficie otro indeseable. En el lado de la superficie donde estaba la torreta podrás ver una rejilla; dispárala y explotará revelándote una zona secreta. Sal al nicho que se ha abierto para coger todo lo que ha salido, sube por una pequeña rampa y verás otro ventilador –salida del nivel– y una puerta de cristal que no se abrirá hasta que pulses los cinco interruptores. Baja por una de las nuevas rampas frente a ti y llegarás a otra piscina sin agua. El Mek-Ton que hay tiene la llave que te da acceso al principio del nivel, además de haber un tercer interruptor y otro teletransportador que se activará al encender el interruptor. Métete por el nuevo transporte activado y llegarás de nuevo a...

• **Área de salida:** Destruye todos los enemigos y sigue hasta la puerta, la que antes no se abría –ahora sí gracias a la llave–. Entra por ella y sube por el hueco del ascensor hasta que todo comience a temblar, síntoma de que se te vienen encima restos de algo. Sigue y destruye las dos torretas. Podrás ver una entrada a lo lejos, una oscura sala con luces parpadeantes, y ello será indicativo que te acercas a...

• **Sala de energía:** No tienes mucho tiempo, así que aprovecha la invulnerabilidad para destrozar a tus oponentes y los barriles, pero cuidado, porque cuando los hayas pulverizado aparecerá Nubia para dar buena cuenta de ti –al matarle aparecerá el preciado cristal–. Allí puedes observar que detrás de la columna central de la izquierda hay otra reja; dispárala y explotará, dejándote paso a una zona secreta, lugar donde se esconde el Titán. Mira hacia donde está la torreta Snub y entra en la sala, llegando a...

• **Sala de control:** Allí hay una vida extra esperándote, pero debes regresar rápidamente a la sala de abajo, momento ideal para soltar el Titán, escondiéndote, claro. Vuelve a la sala de arriba a recoger todos los extras. Recoge primero las barras de oro y por último el Titán, ya que en cuanto lo cojas se generarán dos torretas en la sala de abajo. Apunta tu mira hacia donde salta las chispas rojas y dispara el Titán. Baja y recoge más cosas buenas (¡más oro!). Sal de la habitación y ve a...

• **Sala de energía:** Gira a la izquierda y sube por el hueco del ascensor, dispara a la puerta y entra en...

• **Salas elevadoras:** Esta área está fuertemente protegida. A la izquierda se halla el cuarto interruptor, justo donde patrulla el Mek-Ton. Estáte completamente seguro de que no ha quedado ni un solo ser vivo antes de accionar el interruptor, momento en el que, además de unos cuantos enemigos, accederás a...

• **Cámara de vigilancia del reactor:** Esta sala tiene puertas de cristal desde donde puedes ver la grúa Goliath. No puedes acceder al reactor desde aquí, ya que estas puertas se abren con otra llave, que se ha de coger de la cámara del reactor, la cual activa la secuencia de salida. Ahora debes regresar a...

• **Sala de energía:** Una vez aquí, ve hacia la rampa, que te llevará a...

• **Acelerador de partículas:** Destruye todo y ve hacia la izquierda, donde verás un largo túnel con luces azules a lo largo del mismo. Se te darán instrucciones sobre lo que tienes que hacer para llegar hacia la puerta de seguridad. Debes ir hacia allí destrozando todas las minas y al quien las pone, además de cuatro torretas escondidas en huecos a lo largo del acelerador. Cuando lo hayas hecho, vuelve al principio del túnel y sigue las instrucciones de nuevo que te dan, camino de la puerta, y cuando llegues a su altura, ésta se abrirá dejándote libre el paso. Al doblar la esquina entrarás en una sala. Cuidado con los enemigos que hay. El quinto y último interruptor está en esta sala, así que actívalo. Podrás ver que hay una nueva puerta que se abre, dándote paso a...

• **Reactor:** Al entrar, el panel del techo explotará, revelando la entrada a la cámara del reactor. Destroza los barriles, y entra en el tubo de la cámara del reactor. Coge la llave y, mientras esquivas los ataques de la grúa Goliath, dirígete de nuevo hacia la cámara de vigilancia del reactor. Destruye todos los enemigos, recolecta las barras de oro y vuela derecho hacia la puerta de cristal que hay en el suelo. Éste es el final. Felicidades, lo has conseguido...

ESTACIÓN GEOTÉRMICA

Este nivel es bastante sencillo, así que sólo te indicaré que hay dos reanimadores résnicos y diez barras de oro, con lo que te diré sólo dónde se encuentran los lugares secretos. El resto será cosa tuya.

El primer reanimador résnico lo encontrarás en la sala de la computadora. Pues bien, cuando estés en la parte superior del tubo, se generarán cuatro minas cuánticas al regresar por el mismo camino; dispara a la primera de ellas. Ahora ve hacia la reja que hay al final para que se genere el ansiado trofeo.

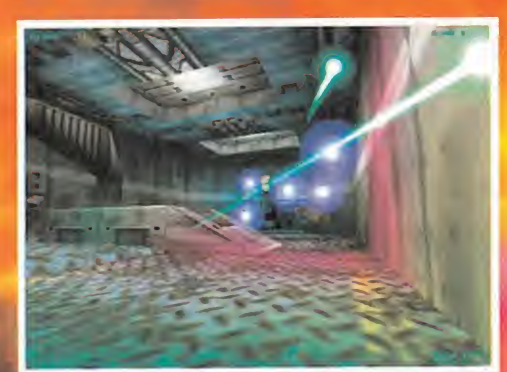
En la habitación que hay a continuación de la sala de la computadora hay un Mek-Ton, detrás del cual hay cajas y barriles que contienen muchos secretos. La incubadora del suelo no se puede abrir sin una llave, que está en el grupo central de barriles. Pero el principal secreto de la sala es la grieta que hay en el suelo por donde sale vapor. Dispara sobre ella para encontrar un conducto oculto.

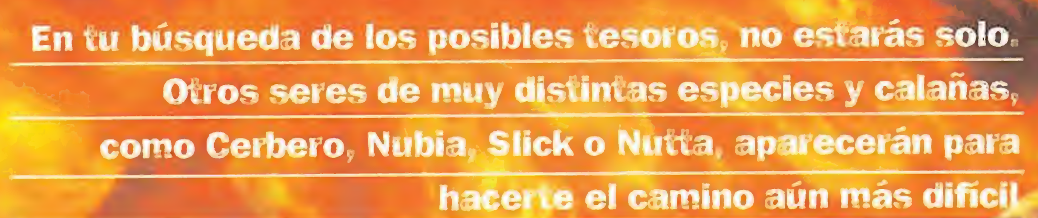
Más adelante, después de que hayas sido avisado que llegan refuerzos enemigos, llegarás a una zona con un puente. Mira por debajo del mismo. Dispara a la zona de la pared que tiene un resplandor hasta que se descubra otro gran tubo. Entra con cuidado en él. Posteriormente encontrarás un cristal y una barra de oro en la cara más lejana del tubo.











En tu búsqueda de los posibles tesoros, no estarás solo. Otros seres de muy distintas especies y calañas, como Cerbero, Nubia, Slick o Nutta, aparecerán para hacerte el camino aún más difícil











Los dos primeros niveles –pantallas sobre estas líneas–, no serán nada comparado con lo que luego te podrás encontrar.




Algunos de los obstáculos que te encontrarás a lo largo de tu búsqueda de riqueza llegarán a parecerte realmente mortales.




En algunos de los niveles tendrás que encontrar determinados objetos o activar una serie de interruptores para poder salir de los mismos.

BÓVEDA DEL BANCO FEDERAL

En este nivel necesitas encontrar tres códigos de color para poder acceder a las bóvedas inferiores donde se encuentra el oro.

Nada más empezar, verás dos barras de plata en el suelo que no se pueden coger, pero al intentarlo harás que se dispare la alarma, con lo que empezarán a aparecer enemigos. Llega hasta el final del túnel. Destrúyelo todo. En la próxima sala hay unas puertas con barras verdes, a la izquierda. Los láseres de esta sala se desactivan en otro sitio. Deja la sala y baja por el túnel de enfrente. Al llegar a la sala se generará un misil, que lo puedes usar para matar al cazador que aparecerá en la próxima sala. En la base de ese túnel hay un Snob Bot que esconde una cámara detrás a la izquierda. Aquí podrás ver el dispositivo que desactiva los láseres de antes, pero no lo hagas ni tampoco cojas la energía revitalizante. Primero, mira hacia la pared de fuego, pero de lejos, y observa un falso techo que se derrumba. Dispárale a una distancia prudente y a la izquierda se generará una torreta que esconde un Nitro. Una vez que lo hayas destruido, ve a por la energía, activa el interruptor y vuela hacia el túnel con el resplandor rojizo, a la izquierda.

Antes, sube por el túnel y entra por las puertas con las barras verdes, donde encontrarás una barra de oro. Regresa al túnel, donde te estarán esperando varios Mek-Ton, y si bajas por el túnel con el resplandor rojizo entrarás en la sala del generador –a la derecha. Serás informado que tienes que desactivar el generador encontrando primero el panel que lo desactiva, pero más tarde.

De nuevo en la sala donde se encuentra el muro de fuego, encontrarás varias cosas de utilidad, además de tres barras de oro. Regresa por el túnel rojizo enfrente del fuego y verás una energía revitalizante. Sal de allí, cogiendo todo lo que haya, y ve hacia la zona verde donde te esperan más sorpresas. Ve por donde estaba el fuego, entra en la piscina y recoge el oro y la lleva que te dan, además de desactivar el generador. Ahora debes ir hacia allí, meterte por el túnel y abrir la puerta de enfrente para coger la llave. Sigue el camino, y llegarás a una sala con un gran túnel en el suelo. Entra por él y en la pared del mismo encontrarás un secreto. Vaja por el siguiente túnel, donde hay otro túnel secreto en la pared del mismo que contiene el cristal en el interior del agua. Entra en la zona roja, ve hacia la izquierda, donde hay un secreto oculto. Si vas por el de enfrente hallarás oro, y por el de la derecha se te mostrará el código de acceso a la zona verde.

Dirígete hacia la zona verde, abre la puerta y entra arrasando. Ahora podrás hacer uso de la llave con el código verde, y habrá otra puerta, detrás de la cual te encontrarás más enemigos. Ve hacia la derecha, donde encontrarás la clave de acceso a la zona azul. De frente entrarás a coger cosillas, y por el de la izquierda encontrarás un secreto. Ve hacia la zona azul.

Abre la puerta con el código azul. Puedes tomar dos caminos, da lo mismo, y no atravieses la pared de fuego, mata todo lo que veas, pero si disparas al muro situado detrás desactivarás un secreto seguro, así que ten cuidado. Para hacértelo más difícil, aparecerá Nutta para

desmantelarte. Después de matar a todos los enemigos, entra en la sala y dispara al muro hasta que se destruya –ahora sí–, momento en el que aparecerá Nutta; su eliminación te dará una vida extra. Acto seguido, abre la puerta sin llegar a aventurarte hacia su interior, y lo único que te queda es conseguir el resto de las barras de oro. Ahora sí ya puedes atravesar la puerta y seguir hacia el siguiente nivel.

NAVE-PRISIÓN

Éste es otro de los niveles difíciles, así que presta mucha atención. Cuenta con varias salas, y te las iré describiendo una a una:

- **Puente de mando:** Según salgas, destroza el panel de la derecha bajo las ventanas.
- **Sala de operaciones:** Ahora tendrás que hacer de francotirador y disparar al interruptor de la ventana, pero no debes entrar en el corredor que se abre hasta que se haya desactivado el láser. Quédate a media altura y dispara a nivel del suelo.
- **Sala de radio:** Mata a todos los enemigos y recoge tu primer recipiente de DNA.
- **Aposentos del capitán:** En esta sala está el segundo recipiente de DNA. Dispara a la izquierda para sacar una barra de oro.
- **Sala de examen:** Los recipientes tercero y cuarto están en esta habitación; debes usar tu láser para activar el interruptor a lo lejos en la pared a la izquierda. Entra por la abertura, gira y deslízate de izquierda a derecha para ver todos los enemigos generados.
- **Elevación:** Dispara al panel de la izquierda para acceder a los niveles más bajos.
- **Aposentos izquierdos de la tripulación:** El quinto paquete de DNA está en esta sala. Gira a la izquierda y dispara al panel para que aparezcan algunas barras de oro.
- **Aposentos derechos de la tripulación:** En esta sala encontrarás el sexto recipiente de DNA, así que lucha por él. Dispara la parte de debajo de la plataforma de la sala para desvelar un reanimador résnico.
- **Sala de máquinas:** Aquí te encontrarás el séptimo recipiente de DNA. Dispara a la izquierda, luego a las palancas de la derecha y luego al medio para desactivar la máquina que hará aparecer el ansiado recipiente.

Dispara al Snub Bot para coger la llave, que abre la bóveda contigua. En su interior encontrarás el recipiente número 8 de DNA, lo que hará activar un ventilador que te llevará a la tercera sección de la nave. Dispara en el centro de la sección de la máquina para descubrir un orbital. También dispara al panel trasero de la bóveda del DNA para descubrir una vida.

- **Ventilador:** La torre de fuego puede achicharrarte un poco, así que debes apagarlo justo enfrente y sobre ti en línea vertical con el ventilador. Métete por él, sigue adelante hasta que veas un Mek-Ton.
- **Prisión:** El noveno, décimo, onceavo y doceavo recipientes de DNA están en esta sala, además de un poderoso cristal. Destruye todos los enemigos antes de coger nada de lo que haya. ►











En casi todos los escenarios que visitarás hay unos escondidos secretos que guardan muy gratas sorpresas, para ti y para tu vehículo.

Los cristales harán que, después de catorce niveles, puedas acceder a otro más, secreto, pero todos están fuertemente protegidos.

Muchas veces tendrás la impresión de que te has perdido, pero lo único que tienes que hacer es serenarte y equilibrarte emocionalmente.

¿Cómo puedes conseguir el cristal?, sólo tienes que seguir estos pasos: Dispara el interruptor que hay en el almacén para poder activar el mecanismo de apertura. Dispara a la luz verde del techo con un Pulsar. Dispara la luz roja del techo con tu cañón perforador. Dispara ahora a la luz amarilla del techo con un misil Mug. Por último, dispara a la luz azul del techo con un Trojax, y el cristal será tuyo.

• **Refugio:** Ésta es una sala donde sólo encontrarás enemigos, así que ya sabes...

• **Armería:** Cuidado porque el contenedor de DNA está minado.

• **PR:** Dispara al nivel que debas para poder activarlo –los resultados los verás en la prisión–. Quédate lejos del muro de cristal y pulveriza lo que veas.

• **Objeto:** La puerta puedes abrirla disparando a nivel del techo justo entre medias de las barras.

• **Sala de castigo:** Aquí encontrarás los barriles de DNA trece y catorce. Coge los extras y dispara al interruptor que hay en el techo, manteniendo tu posición, destrozando todo lo que salga de la celda de la izquierda. El Trojax está cerca, en la celda de la izquierda.

• **Conexión y Bloques:** Dispara al corredor con el láser desde la esquina, bordéala y dispara misiles de seguimiento por calor desde el final del corredor. Dispara al final en el panel del techo en la conexión para desvelar una vida extra.

• **Complejos de bloques de celdas:** Aquí encontrarás recipientes de DNA, que hará los números del 15 al 19. Las celdas 3 y 4 contienen un botón en cada uno de sus muros, que al accionarlos te hará ganar barras de oro. Después de ventilarte a los enemigos, coge los recipientes de DNA, regresa a la sala de refugio, y llega hasta...

• **Cubierta de ejercicios:** Los dos últimos recipientes de DNA están es esta sala, así que dispara a la torreta láser que hay, pero ojo, porque al pasar la puerta que queda se cerrará y no podrás volver a pasar. También debes guardar todo el arsenal que puedas, porque al final te tendrás que enfrentar conmigo... Así que prepárate....



BASE ASTEROIDE

La primera cosa que tienes que hacer es ir adelante y limpiar el camino... Coge el trojax y úsalo en el interruptor con apariencia de teléfono. Esto abrirá dos puertas en la primera sala. Escoge cualquiera de ellas y activa los interruptores para encender los teletransportadores. Vuelve a la sala donde empezaste, ve hacia el teletransportador, y ahora tendrás que entrar por el otro lado, y llegarás a otro anillo teletransportador, antes inaccesible.

Vuela hacia la rampa con luces verdes, y al llegar a una sala habrá un interruptor a la izquierda, aunque está bloqueado por una puerta de humo; cuando acabes con todos los enemigos, se abrirá, con lo que tendrás acceso a las puertas centrales de los anillos. Al volver al principio vía transportadores, verás que se han abierto dos puertas más, con sendos interruptores en ambos lugares.

Después de ver todas las estancias, vuelve al anillo central, vuela hasta el final del túnel con el interruptor rojo. Dispárale para activar el



teletransportador en la mitad del túnel, entra en el teletransportador y habrás encontrado la primera zona secreta, con una vida extra. Un poco más adelante, de regreso al principio del nivel, te encontrarás con Flesh Morph. Al destruirle, se abrirá un agujero en el techo, entra en él y mata todo lo que veas. Ahora toma el primer túnel que quieras, donde llegarás a otra sala donde hay un nuevo interruptor, actívalo y regresa por el estrecho túnel, desactiva el campo de fuerza, y mata a todos lo enemigos para que puedas coger el poderoso cristal. Sólo te queda dar la vuelta por el agujero del suelo y salir del nivel.

BIOSFERA

Tienes que encontrar el generador solar y destruirlo, pero cuentas con que Exogenon anda por estos parajes, así que sé cuidadoso.

Antes de nada, gira hacia tu izquierda y dispara repetidas veces hasta que se destruya el ventilador para desvelarte una sala secreta.

Ahora, entrarás en un campo de láser que está fuera de control, sigue y entrarás en una sala con dos salidas; toma la que tiene un aspecto anaranjado, y llegarás a una gran sala con una cuesta pronunciada. Hay dos formas de salir de aquí: por un pequeño conducto cerca de la entrada, y por un pasaje por debajo de la rampa. Entra por esta última y saldrás a una sala llena de enemigos. Debes desactivar el campo de láser, cuyo interruptor está por esa zona. Sigue por el corredor verde viscoso. En el suelo podrás entrar a una sala con una piscina en el medio. Mira en el agujero que hay en el techo de esta sala: un teletransportador que te llevará a una sala llena de barras de oro.

Si disparas en medio de las unidades de energía desbloquearás la salida tapada por un campo de láseres; entra en la nueva sala y la torreta Snub que hay bloquea la salida, así que ya sabes o que hay que hacer. Entra en la zona de ventilación, y mata todo lo que veas antes de entrar en la siguiente sala, donde podrás encontrar un Titán. Entrarás en una sala con tres posibles salidas hacia diversos túneles. Primero, mata a quien te quiere eliminar, entra por el agujero que tiene una mina revitalizadora, donde legarás a la sala del horno –también por los otros túneles–, y dentro –de cada uno– podrás encontrar montones de barras de oro. Sigue a través de esta sala, y entra en la sala bomba, y después a la sala contigua.

Regresa de nuevo a la sala bomba; verás que hay un agujero abajo por el que no se puede pasar, pero habrá seguro alguna manera. Regresa por los túneles, y entra por el que está iluminado, vamos, por el túnel que tiene unas luces que parpadean, al final del cual te encontrarás con Beard, así que ya sabes... Sigue a lo largo de la curva y mata a un Swarm que aparecerá, momento en el que podrás acceder al generador solar, y para desactivarlo tendrás que disparar a los tres nodos azules que hay cerca del techo. Abandona esta sala y dirígete a la sala bomba, donde antes la salida ►

estaba bloqueada. Métete por esa salida, y cuando hayas matado al último Swarm se generará un cristal. Regresa sobre tus pasos hasta la sala bomba, donde te encontrarás más enemigos, y sigue hasta llegar al laboratorio, de donde sólo podrás salir cuando encuentres el dispositivo que abre la puerta, y que sepas que te acercas a la guarida de Exogenon, así que procura hacerte con la lanzadera múltiple de cohetes de fuego –ideal para acabar con él–. Cuando acabes con él, pasarás de nivel.

COMPLEJO SUBTERRÁNEO

El objetivo de este nivel es permitirte el acceso a los niveles superiores. Aquí, encontrarás muchos secretos desperdigados, los cuales se pueden diferenciar porque tienen chispas saliendo de donde se ocultan.

Para salir del nivel tienes que activar una larga serie de interruptores, pero no pienses que te voy a decir cómo se pasa. Eso debe ser una tarea tuya, ya que considero que el nivel no es demasiado peligroso para un novato como tú. Lo que sí te diré es una zona secreta, que seguramente tú no puedas descubrir, y que contiene importantes objetos para ti. Cuando llegues a las salas superiores, entrarás en una sala que está dividida por un techo flotante; en ella encontrarás una vida extra, un misil Titán, y algo secreto que te servirá para la última sala. Cuando llegues casi al final a enfrentarte con Foetoid, al cepillártelo se generará el cristal de la fase y... ¡la salida! Espero que te sirva de algo, y si no, ¡haber aprendido algo ya, tío!

NAVE VOLCADA

Para poder empezar este nivel, primero debes matar a los enemigos que veas por allí pululando, para que así se pueda abrir la puerta disparándola. Cuando lo hayas hecho, entra por el ventilador del techo, mata todo lo que veas, y entra por el agujero que hay en el suelo. Cuando hayas acabado con los enemigos, un chisporroteo te avisará que hay una barra de oro.

Al entrar en la siguiente estancia verás que hay una puerta cerrada a tu izquierda; si giras a la derecha verás que hay un interruptor cerca del suelo que abre dicha puerta. Allí podrás activar el primer interruptor para armar el detonador; ¡ya sólo te quedan cuatro! Ahora, regresa por donde has venido y entra por el ventilador que hay en el techo hacia la cantina y baja por el agujero del suelo hacia la galera, donde te tendrás que sumergir en el agua. Entra en la sala grande y tendrás que matar a todos los enemigos para que se abra la puerta que está bloqueada. Donde entras es el nivel del jefe, pero antes debes activar los cuatro interruptores –ahora tres–. Sal de esta sala y desciende, donde encontrarás el segundo interruptor. Mata a todos los enemigos y regresa a la cantina, mira alrededor y verás una puerta a la derecha, cuya segunda luz oculta una barra de oro que aparecerá cuando la dispares. Cuando hallas matado a la cantidad ingente de enemigos que salen, abre la puerta del techo y recoge otra barra de oro.. Ahora, abre la puerta y dispara al interruptor que encontrarás en la siguiente sala; con esto dejará vía libre a una puerta secreta que hay en la galera.

Tu próximo objetivo debe ser hacer descender tu vehículo, y buscar los niveles inferiores hasta que encuentres "algo" en el medio. Ahora toma la salida hacia la sala de máquinas, donde podrás dar caza a más enemigos. Vuela derecho hacia el agujero que hay en la pared y baja a la sala de la hélice. Al matar a los primeros enemigos te aparecerá una energía, que usarás para tener cierta ventaja. Una vez hecho esto, vuela hacia el suelo, y encontrarás el tercer interruptor, además del cristal de este nivel detrás de la hélice, pero debes tener paciencia para desactivarla.

Regresa a la sala de máquinas, muévete cerca del suelo hasta que encuentres el último interruptor, pero ten cuidado con Dodge the Crusher, que hará lo imposible para que no lo consigas. Debes regresar a la cantina, bajar hacia la galera, donde encontrarás un secreto justo al otro lado de la salida del suelo. Dispárala y se abrirá, donde encontrarás un interruptor que debes activar. Regresa a la galera, y baja por el agujero justo al otro lado de la sala para enfrentarte a Big Geek. Tienes que destruir la pequeña cabeza de este enemigo para desterrarle y se abrirá un puerta antes cerrada. Entra por esa entrada, gira a la izquierda y párate. Allí está justo el detonador que activa la última secuencia de explosión, y sal deprisa de esa habitación. Puedes si quieres parar para destruir enemigos, pero lo mejor será que salgas corriendo como el demonio. Ve hacia la cantina, atraviesa la sala de máquinas. Vuela hacia la sala puntal y podrás desactivar aquí la hélice para poder coger el cristal. Debes tener cuidado, porque cuando vayas a cogerlo te encontrarás con un caza recompensas. Después, todo será coser y cantar para salir de este nivel, pero rápido.

ESTACIÓN ESPACIAL ORBITAL

Éste es otro de los niveles "facilillos" de tu conquista de nuevos tesoros, de manera que me limitaré a comentarte levemente dónde puedes tener problemillas –para mí; para ti serán verdaderos quebraderos de cabeza...–.

Lo primero que tienes que hacer es activar los teletransportadores, y para ello deberás conectar los paneles solares –cuatro–. Así que ya sabes qué es lo primero que tienes que hacer, pero no te preocupes porque no es demasiado difícil. Cuando hayas resuelto estos cuatro pequeños inconvenientes, llegarás a un punto donde te tendrás que enfrentar con el túnel de entrenamiento de Fuerza G, para lo cual necesitarás un nitro. A la derecha de la puerta de seguridad que has debido pasar antes de esto, podrás encontrar una sala donde hay diversos items, además del cristal de este nivel, pero tendrás que abrir el contenedor indestructible en el que se encuentra. Para ello, deberás salir a la sala anterior y encontrar el interruptor que lo abre, justo detrás de la puerta de seguridad. Un consejo te doy: no entres bajo el agua hasta que hayas eliminado a todos.

Otra cosa: las dos alas de los camarotes de la tripulación, sus entradas, están protegidas por sendas barras, las cuales deben ser abiertas.



La primera de ellas está en la sala de entrenamiento, que desbloqueará las barras pequeñas. La otra, la que abre las barras grandes, está en esta misma sala.

Vuelve ahora a túnel de entrenamiento de la Fuerza G con el fin de aniquilar más enemigos y así poder abrir la puerta de seguridad, además de desbloquearse el acceso al cristal –y una vida extra...–. Así, casi tendrás acabado este nivel, aunque todavía tienes que encontrar las bahías de tres transbordadores.

BAHÍA DE TRANSBORDADORES

De nuevo en un nuevo escenario para llenar tus alforjas, sólo que de nuevo también encontrarás a otros cazadores de tesoros.

Según salgas, métete hacia la rampa de la izquierda, donde irás a para a un pequeña sala que tiene una gran puerta bloqueada. Destruye todo lo que veas para que esa puerta se termine abriendo. Pasa a través de ella, baja por el túnel, hasta que llegues a una sala que parece fácil. Ve por el túnel donde está el Lezg, y llega hasta el transbordador arrasando todo lo que veas. Pasa por la entrada que estaba patrullada por alguien molesto, llega hasta la cubierta, donde verás una puerta cerrada, y entra por la abertura que está justo enfrente y enciende el interruptor –dispara– que se halla en el interior de la puerta. Si en vez de seguir por la puerta desbloqueada, te diriges a los niveles inferiores por donde viniste, te encontrarás con unas minas que al ser eliminadas descubrirán el acceso al primer secreto.

Ahora debes ir por la puerta antes cerrada, y cuando hayas terminado con todos los enemigos, se abrirá la puerta cerrada, por donde tienes que ir, lógicamente, yéndote ahora por el túnel de teletransporte, con lo que tu misión habrá concluido en este nivel. Pero..., ¿qué ocurre? Parece que tu presencia ha sido descubierta, y justo cuando ibas a salir victo- rioso y forrado, te teletransportan a una zona de seguridad... Tu pesadilla aún no ha acabado.

Debes seguir el pasaje que hay hacia la izquierda y llegar a una túnel amplio –entra con cuidado–. Cuando te aproximes a la parte más alta del eje, para, gira y vuelve hacia abajo en busca de un nicho en la pared. Desde el momento en el que pases por primera vez se ha generado un reanimador résnico. Sigue ahora por donde ibas antes, hacia la parte superior del eje, y debes despejar el túnel de algún que otro incordio. Sigue hasta el próximo túnel y da buena cuenta de lo que allí te encuentres. Entra por la pequeña puerta que hay en la pared y sigue hasta la sala de control. Si vuelas hasta el techo de la sala de control podrás ver una pequeña caja negra en la parte superior de la fila de paneles. Dispara para generar chispas a la caja y así descubrir un secreto en algún lugar de la sala –mira a la pantalla...–. Ahora ve hacia la pequeña puerta con una pantalla, donde encontrarás, además de una barra de oro, un interruptor rojo. Actívalo y desbloquearás una puerta secreta. Vuela ahora hacia la sala de control, y justo enfrente de ti verás una zona en la pared que es verdosa. Dispara en ella y habrás encontrado un túnel secreto, al cual debes entrar para ver que allí está el cristal, aunque protegido por un enemigo.

Debes volver a la sala de control e ir por el túnel por el que pasaste para encender el interruptor, abre la puerta que hay enfrente y entrarás en una sala cuadrada, que se cerrará en el momento que cojas las barras de oro. Entra en la nueva sala, sigue adelante y verás que el túnel se bifurca, con dos salas circulares, que debes limpiar de enemigos, y prosigue por el túnel de la derecha, ya que el viento del de la izquierda no te dejará pasar; sigue ►


En la Bahía de transbordadores los peligros que te acecharán serán mucho más numerosos que en anteriores estancias.


Este enemigo te hará sudar la gota gorda, pero si consigues vencerle y tienes todos los cristales, accederás al Templo Ancestral.



El final de tus aventuras por el abandonado planeta Tierra tiene una recompensa, pero para saber qué es deberás acabar vivo.

y sigue hasta que llegues donde hay una puerta; te encontrarás un poderoso enemigo que al destruirlo dejará abierta cuevas en las paredes, con valiosos items, y en una de ellas podrás encontrar un interruptor que desbloquea una puerta. Ve hacia esa puerta, sigue el camino del túnel hasta que llegues a una sala con un cilindro luminoso en el medio. Dispara los diferentes paneles que hay, para abrirlo, revelándote otro nivel secreto.

Ahora regresa por el túnel y fíjate que en el suelo hay una textura diferente, cuadrada. Dispárala y explotará, descubriéndote una zona secreta, a la que debes entrar y coger todo lo que te ofrezca.

Regresa al corredor donde te encontraste al Metatanque y encuentra otra puerta con chispas verdes a su alrededor, que se abrirá cuando te hagas cargo del Metatanque. Entra por ella, sigue adelante, y entra en una sala oscura, destruyendo a los enemigos que te encuentres. Llegará un Supressor que debes eliminar. Sal por donde estaba la torreta Pulse, sigue hasta que llegues a la bahía del muelle, donde verás que entra una nave espacial. Aprovecha y sigue hasta el ¡siguiente nivel!

BASE MILITAR

Éste es el último nivel del que te voy a dar pistas para que consigas con éxito todos los tesoros posibles, pero recuerda que te falta uno más que, debido a su longitud y extrema dificultad, lo dejo para aquellos que sean verdaderos expertos. Tú, como eres un pardillo, será mejor que ni lo intentes, pues seguro que fracasarías. También te tengo que recordar que si has conseguido recoger todos los cristales que hay a lo largo de los catorce lugares hacia los que te he llevado, tendrás acceso a un nivel secreto, el último, denominado Templo Ancestral, que te llevará a lo más alto, o lo más bajo, según se mire, pero también he de decirte que si aniquilas a todo aquel que se te cruce, los poderosos dioses ancestrales te ayudarán...

Pues bien, en la base militar tienes que encontrar los cinco componentes o partes de una potente bomba biológica de un valor realmente incalculable.

También te diré que hay cuatro interruptores que abren cuatro lugares secretos, pero que también debes encontrar tú.

Como verás, no es un nivel demasiado difícil, así que el resto lo dejo a tu investigación, pero recuerda que debes ser muy cauteloso con los enemigos que te salgan, ya que son muy numerosos y algunos verdaderamente mortales.

TEMPLO DE TLOLOC

¿No te he dicho que este nivel demostrará cuál es tu verdadero futuro?

Está bien, te daré algunas pistas, ya que me parece que sino no vas a ser capaz de salir con vida de este agujero.

Primero dispara dos misiles para poder desactivar el ventilador del interior del agua. Si no lo haces será mejor que empieces a rezar lo que sepas.

En la siguiente sala dispara sobre lo que te venga y ve hacia la pared con un resplandor rojizo. Acto seguido serás teletransportado hacia un lugar secreto, donde hallarás importantes beneficios.

Sigue adelante hasta que llegues, después de un rato –no te lo voy a decir todo–, a una zona donde salen unos misiles de la pared detrás de ti. Sigue e ignora de momento el cristal, que podrás acceder a él más adelante y si eres bastante rápido.

Pienso que debes intentar superar tu handicap llegando hasta el nivel secreto del que antes te hablé, ya que al final de este nivel te encontrarás con Avatar, un enemigo que te hará sudar de lo lindo, al cual te puedes cepillar, con mucha habilidad, poniéndote encima de él o a su espalda y, ya sabes, no dejes de disparar ni un solo segundo...

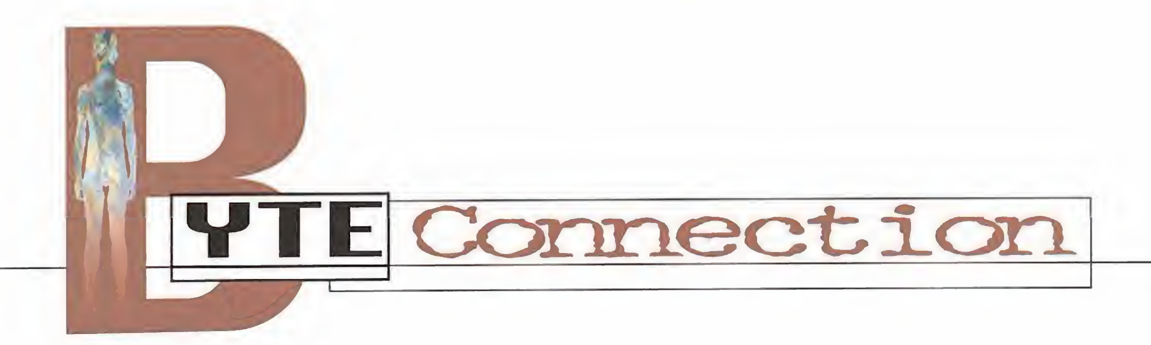
Sigue adelante hasta que te encuentres con otro cazador de tesoros, y coge el ídolo de oro, que te servirá para poder tener acceso al cristal de este nivel, pero recuerda que si no eres lo bastante rápido serás teletransportado a una nueva dimensión..., ¡la de los muertos, torpe!

TEMPLO ANCESTRAL

Nivel secreto. Llegarás a él si has conseguido encontrar los catorce cristales que hay a lo largo de tu travesía por este inhóspito planeta. Pero no te creas que por ser un lugar sólo accesible para aquellos más hábiles, no va a estar exento de multitudinarios peligros que tratarán de hacerse con el botín que ya tienes acumulado.

Mi misión ha concluido. Ahora debes ser tú quien diga la última palabra...

EX-COP



Buscando a Susan...

Demasiados bytes. Demasiados datos. Demasiada información. Modems achicharrados por sobredosis de baudios, puertos seriales fundidos por recalentamiento, líneas digitales colapsadas de cartas, mensajes y videojuegos..., pero ni rastro de Susan. En la pared de enfrente, Mickey Mouse me indicaba con sus brazos abiertos que eran las tres de la madrugada. De tener unas barras "amarillo fluorescentes" en sus enguantadas manos de cuatro dedos, parecía más bien estar señalando las maniobras para el aterrizaje de un Boeing en cualquier aeropuerto cercano. Pero no; su graciosilla figura dentro del reloj de pared me decía que habían pasado ya tres horas de las doce de la noche, lo que me recordaba que era demasiado tarde para esperar frente al monitor.

La pequeña cámara videoconferencia, seguía observándome impasible con su único y brillante ojo; igual que en la esquina superior derecha del flamante "Trinitron", una ventana vestida de "oscuro profundo" invitaba a una penosa reflexión de desesperantes conclusiones. No, no había nadie al otro lado. El cansancio se apoderaba de mí. Y en mi ya agotada cabecita empezaban a desfilar curiosas extravagantes cábalas, estúpidas y alocadas visiones que se apoderaban de la realidad a intervalos de tiempo. Allí estaba un musculoso "Barbarian" con su ensangrentada hacha de dos cuchillas cortando –en vez de cabezas de monstruos– todas las líneas de fibra óptica de los servidores cercanos a mi zona, mientras en su cara aparecía una curiosa mueca con extravagante sonrisa de Joker.

En otra de aquellas nebulosas –donde el sueño dominaba con creces a las conciencia–, pude ver cómo tres malvados "gremlins" de ojos saltones y mandíbulas babosas, desmontaban las piezas de mi computador usando sus afiladas y sucias uñas en vez de destornilladores, y destrozando todas las tripas y circuitos de su interior. "¡Chico despierta! ¡Para ser un buen agente-espía hay que tener los ojos siempre bien abiertos!", –susurraba una lejana voz con mi mismo timbre de voz desde alguna parte despierta mi mente–.

El ratón Mickey seguía sonriendo y marcando el avance de los minutos, como si a él no le importara el paso del tiempo. Supongo que así era, ya que a sus casi setenta años de edad su rostro no mostraba símbolo alguno de envejecimiento. ¡Dichosos los dibujos animados, porque de ellos será la Eterna Juventud! Pero para un humano impaciente y perecedero, al que el tiempo se le fuga de las manos como un veloz cometa, cada día, cada semana, a cada segundo que pasa, sí que era importante el latido del reloj. Susan se había olvidado de mí. ¿O tal vez le había ocurrido algo? La desesperación se adueñaba de mí, y por unos instantes volvía a sentir aquellas pequeñas taquicardias que hacía tiempo se habían olvidado de mi nervioso corazón. ¿Cuándo fueron por última vez...? ¿En aquella condenada partida al "tetris" donde los colegas nos jugábamos una cena en el restaurante más lujoso de la ciudad? Aquel día, las piezas de colores bajaban a una velocidad de vértigo –como si las hubiesen engrasado con aceite lubricante– y el muñequito ruso en vez de bailar una "polka", danzaba un endiablado ritmo mezcla de pogo, ska y baile-de-San-Vito. ¿O quizás las palpitaciones me dieron aquella vez, al intentar batir e récord de puntuación en un salón recreativo al juego "Super Street Fighter" frente a un pequeño rival de doce años que se hacía llamar Pedrito "Son Goku"? En esa ocasión, algunos de los espectadores sufrieron contusiones varias por estar tan cerca de los competidores –el pequeño y yo– que a diestro y siniestro lanzábamos feroces nuestros brazos y puños que escapaban de los joysticks e impactaban directamente en los rostros –y otras zonas más blandas– del público allí presente. Sí, puede que fuera aquella la última vez que sentí un arrítmico latir de mi corazón. Y aquí estaba de nuevo causado esta vez por la inquietante situación. Susan no daba señales de vida; el ordenador, los altavoces, la ventana de vídeo... Todo se hundía en un inquietante silencio.

–¡Oye R.R.! ¿estás ahí? –Una dulce y frágil voz vibró en las membranas del altavoz derecho. –¿Estás ahí?, responde. –Era la voz de Susan, algo lejana y quebrada, pero su voz. –¿Dónde te encuentras? –pregunté sobresaltado–, ¿te ha ocurrido algo?

–Eso mismo digo yo –respondió la pequeña usuaria de nueve años–. –Llevo tres horas esperando tu comunicación –prosiguió–, pero como no aparecías en el monitor me quedé dormida aquí encima de la mesa. Tengo un montón de "trucos, pokes y pistas" que he averiguado yo solita en mi ordenador. Los tengo listos para enviártelos para que puedas competir en el maratón de videojuegos de Internet del mes que viene... Por cierto, a tu equipo le debe pasar algo, pues no recibo señal de vídeo; yo he chequeado mi sistema y todo está correcto. ¿Se ha soltado alguna clavija o algo? –terminó con su dulce voz–. Miré rápidamente las conexiones; la línea telefónica, el modem... Y cuando fui a comprobar la cámara... ¡Allí estaba! Mi pequeño cachorro de raza basset-hound "Snoopy" jugaba mordisqueando el cable del conector de la señal de vídeo que mostraba ya algunos hilos cortados.

Al otro lado, pude oír los ronquidos de Susan, mi amiga de la red, se había dormido de nuevo. Mañana "Snoopy" se quedaría castigado sin comer.

Rafael Rueda



Por Santiago Erice

Arena en los Bolsillos

MANOLO GARCÍA



En la cima de la popularidad, Manolo García y Quimi Portet decidieron disolver amistosamente El Último de la Fila. Este último dio un giro radical en su carrera, se arriesgó y debutó en solitario con un disco en catalán que no obtuvo el reconocimiento masivo del público. Ahora le ha tocado el turno a Manolo con el álbum «Arena en los Bolsillos».

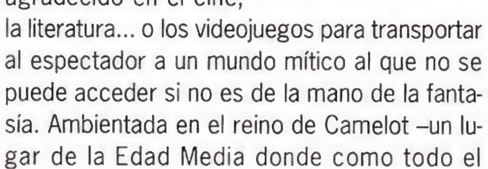
Vistos los resultados, se puede afirmar que ha sido éste quien ha mantenido el espíritu de El Último de la Fila. En primer lugar, por los conceptos musicales del disco, afines a los que seguía el dúo catalán. Y en segundo, por la respuesta de los fans, que han asaltado las tiendas para comprar el álbum –la primera semana nº 1 en las listas gracias a las 120.000 copias vendidas, y el ritmo no cesa–, y están abarrotando los locales de las principales localidades españolas para ver y oír en directo las canciones en solitario de Manolo García.

Aventuras animadas con el Rey Arturo

LA ESPADA MÁGICA EN BUSCA DE CAMELOT



El film «La Espada Mágica» es un largometraje de dibujos animados donde se mezclan la magia, el amor, la aventura, el compañerismo, la amistad... Dirigida por Frederik DuChau, esta película utiliza un tema agradecido en el cine, la literatura... o los videojuegos para transportar al espectador a un mundo mítico al que no se puede acceder si no es de la mano de la fantasía. Ambientada en el reino de Camelot –un lugar de la Edad Media donde como todo el mundo sabe existen bosques tenebrosos, dragones, princesas y magos de cuento (no como los de ahora, que viven del cuento de las revistas del colorín), valientes caballeros, y siempre triunfa el bien sobre el mal–; «La Espada Mágica» muestra al espectador la lucha del joven rey Arturo, la bella e intrépida Kayley, el ciego Garrett y un dragón de dos cabezas, contra el Barón Ruber y el Grifo, los malos de la película. Su misión no sencilla: rescatar a Lady Juliana y salvar a Camelot.



Aullidos de culto

UN HOMBRE LOBO AMERICANO EN PARÍS

Muchos universitarios norteamericanos acostumbran a viajar a la vieja Europa antes de casarse y montar barbacoas para los vecinos del adosado. Algunos se dejan seducir por los encantos de París, Londres, Madrid o Roma, viven alguna apasionada historia de amor y su existencia ya no vuelve a ser como antes. Algo de eso le ocurre a Andy y a sus amigos cuando aquél se enamora de la guapa Serafine en la Torre Eiffel. Claro que... ese algo es más especial de lo corriente, ya que van a conocer un mundo estremecedor, el de la licantropía. Dirigida por Anthony Waller, «Un Hombre Lobo Americano en París» es un derroche de efectos especiales –¡al fin en la pantalla grande un hombre lobo de cuerpo entero, realista y haciendo todo tipo de cabriolas!–, un guiño cómplice a los clásicos del género –especialmente a la divertida «Un Hombre Lobo Americano en Londres»–, una espeluznante película de terror –con sus adecuadas dosis de casquería–, una comedia –no te confíes con la risa, gritarás de miedo en la próxima escena–, una aventura juvenil –guapos y valientes chicos y chicas danzan al son del colmillo: Tom Everett Scott, Julie Delpy, Phil Buckman, Vince Vieluf– y, en definitiva, un filme destinado a convertirse en objeto de culto.

Un héroe de cómic

LAS AVENTURAS DEL PRÍNCIPE VALIENTE

Cuando el dibujante Harold Foster creó allá por 1.937 al Príncipe Valiente para protagonizar un cómic, difícilmente podría llegar a imaginar que se convertiría en uno de los personajes más populares del género. Sin embargo, la calidad de los dibujos, la fidelidad con que recrea los ambientes de este héroe medieval, y la maravillosa fantasía que adorna sus aventuras, han conseguido, más de 60 años después de su creación, que el paso del tiempo incrementara sus seguidores. Una prueba más –reediciones recientes de los comics aparte– está constituida por la película «Las Aventuras del Príncipe Valiente», dirigida por Anthony Hickox –el mismo de «Waxworks», la saga de largometrajes que inspiraron el juego para ordenador– e interpretada por Stephen Moyer, Katherine Heigl, Joanna Lumley, Thomas Kretchsmann, Udo Kier, Edward Fox y Ron Perlman. El espectacular avance de los efectos especiales permite que el mundo mágico y caballeresco de la remota Edad Media, donde el Príncipe Valiente vive sus aventuras, se traslade hoy con gran espectacularidad y realismo al formato de la pantalla grande.



¿Chica freak, chica convencional?

AMARAL

Cualquiera que haya visto a Eva Amaral y a Juan Aguirre actuar en directo sobre un pequeño escenario, podría pensar que se encuentra ante una versión freak de los cantautores clásicos, esos que no separan el culo de la silla ni aunque se derrumbe el cielo. Sin embargo, quienes hayan oído el disco de debut de Amaral, se habrán encontrado con canciones diáfanas y melodías pegadizas.

¿Cuál de las dos personalidades es la auténtica en Amaral? ¿Es una chica freak o, por el contrario, de lo más convencional? Probablemente, ambas convivan en el mismo ser: morbo, nocturnidad, alevosía, angustia, pasión... y lo cristalino, la simplicidad, una tonada para tararear en la ducha. Lo blanco y lo negro, la luz y la oscuridad.



Las falsificaciones artísticas

INCÓGNITO



Con desarrollo argumental de thriller, «Incógnito» lleva al espectador por los caminos de la falsificación de obras de arte de pintores famosos. En el centro de la trama están Harry Donovan –Jason Patric, el cachas de la segunda parte de «Speed»– y Marieke –Irène Jacob, musa del cine europeo que ha trabajado con Antonioni, Wenders o Kieslowski–. Él es un hábil falsificador y ella una experta en arte; ambos deberán demostrar que un Rembrandt robado no es tal, que Harry no es el ladrón y tampoco un asesino.

«Incógnito» ha sido dirigida por John Badham, un veterano cineasta que ha estado al frente de películas tan dispares como «Fiebre del Sábado Noche» o «Juegos de Guerra», entre otras muchas. A estas alturas, pocos dudan de su olfato para contemplar la realidad presente o futura, así que «Incógnito» debería ser vista por más de un coleccionista que ha gastado millones de dólares en comprar un óleo famoso –alguno de los que han batido records de ventas en los últimos años es más falso que las hazañas que cuentan los consumidores del Viagra–.



Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

BROKEN SWORD

En Mounfauÿon, ¿cómo puedo cruzar la alcantarilla?

Rebeca Rodríguez. Valladolid.

Debes examinar el arco situado más a la derecha y emplear la herramienta para hacer un agujero en el yeso, luego empujar la palanca, localiza el mecanismo que te facilitará un transporte. Ya en el bote, dirígelo hacia la ruta que lleva al lado derecho, baja la cadena y podrás coger el gancho y atarlo a la rueda dentada. Sube al bote de nuevo y activa la manivela para entrar en la siguiente estancia, ahora puedes mirar a través del agujero para ver la reunión de los templarios...

¿Qué tengo que hacer en el museo?

Samuel Salas. Sta. Cruz de Tenerife.

Habla con Lobineau sobre el manuscrito y el caballero hasta que él te hable de España. Cuando el guardia no esté mirando, abre la ventana y en el momento que vaya a cerrarla escóndete en el sarcófago. Cuando comience el lío, empuja la vara del tótem y aparecerás en las catacumbas de Montfauÿon.

BROKEN SWORD 2

¿Qué se hace al principio en la casa del Capitán Ketch?

Arturo Verdes. Vizcaya.

Rubén Jurado. Barcelona.

Recoge la pluma del escritorio y examina el escritorio, el tintero y el agujero donde estaba la pluma. Tras recoger el mapa de la pared, colócalo en el escritorio, coge el farol y colócalo en el tintero, fíjate en el retrato de Ketch al fondo; lleva colgado al cuello una cruz... que hablando con Emily resulta ser la misma cruz que ella lleva al cuello, pero no quiere desprenderse de la joya si no es a cambio de un regalo. Entonces tienes que hablar con River, ya que es quien más conoce a Emily, él necesita una mosca para pescar; usa la pluma del pirata con el gato, que la hace trizas para darle algo de lo que queda a River consiguiendo algo de él para Emily.

¿Cómo empiezo en la isla de zombies?

Pedro Luis Ubau. Zaragoza.

Métete en los pantanos del Norte; cuando estés en la pantalla del junco, sigue más hacia el interior de los pantanos, busca una guarida en la que hay un ser peludo y provisto de dientes y zarpas, y métete dentro del junco, resultando éste remodelado; ahora puedes introducir dentro el dardo y hacer tu propia cerbatana. Ahora ve hacia el Este.

FULL THROTTLE

¿Cómo se consigue la rampa?

José Gómez Bosch. Valencia.

Sal a la carretera 9, dirígete a la casa donde Emeret te dejó. Cuando te siga la limusina, ve recto hasta llegar al semiremolque. Una vez estrellada la limusina, usa el montador en ella, coge el ventilador y colócalo en la moto; regresa a la salida 4 y no hagas caso a los motoristas hasta que salga Caverfish. Ahora, con cuidado, acércate a él y cuando levante la cabeza, pégale con la madera, así conseguirás las gafas, actívalas con el ratón. Ya en la cueva sigue hasta el final, coge la rampa 2 veces, sube a la moto, para en la primera curva y úsala.

LIGHTHOUSE

¿Cómo consigo las 7 piezas que necesita el cañón?

Ernesto Ribó. Barcelona.

Pulsa sobre la pieza de madera que hay en la mesa agarrada con el brazo. Para montar el cañón consulta el diagrama que tienes en el inventario, conecta en primer lugar las piezas 1 y 2, luego la pieza 3 al montaje 1+2, y añade la pieza 4 con las "alas" abiertas, y la pieza 5 con los "brazos" abiertos. Añade la pieza 6, cierra las "alas" de la 4 y los "brazos" de la 5, pulsa las piezas metálicas que hay en la parte de arriba de la pieza 3 para abrirlas, abre la parte superior del arma –pieza 3– y coloca dentro la pieza 7, cierra y bloquea las piezas metálicas de la 3, escucharás un zumbido, pulsa EXIT, vuelve al núcleo marcha atrás.

¿Cómo puedo conseguir que funcione el submarino?

Mariano Sánchez. Madrid.

En la segunda torre sube hasta el pasillo que conduce al taller del hombre pájaro, y baja por las escaleras que hay a la derecha, antes de llegar al taller verás un submarino y una grúa, pulsa sobre la caja de control de la grúa, y observa que cerca de ella hay dos pesas circulares y una anilla, a la derecha, bajo el gancho de la grúa, hay una especie de báscula. El objetivo es colocar las pesas sobre la báscula utilizando los controles horizontal y vertical de la caja de control. El gancho debe estar exactamente sobre la pesa. Una vez colocadas las pesas, levanta la anilla con la grúa y el rastrillo se elevará, ve hacia el submarino y activa el puente de abordaje con la rueda que hay en el pollete del muelle, bloquéala con la palanca que hay sobre ella para que el puente siga en su sitio, abre la compuerta y entra. Ve a la proa y gira la llave que hay bajo el volante.

THE CURSE OF MONKEY...

¿Cómo puedo coger el diente de oro de Barbarrubia?

Fernando Quintana. Zaragoza.

Usa el diente de oro con el chicle masticado, inhala un poco de helio del globo de helio y mastica el chicle con el diente. El globo de chicle saldrá volando por la ventana, ahora sólo tienes que recogerlo.

¿Cómo se reta al pirata de la barbería?

Marc Agusti. Barcelona.

Le retarás utilizando el método antiguo: utiliza el guante.

TOMB RAIDER

En la fase del castillo de Midas, ¿qué hago para conseguir el tercer lingote?

Alfonso. Madrid.

La encontrarás en la grieta situada entre la puerta de entrada y la piscina en forma de T.

En la tercera fase; ¿cómo encuentro la tercera tuerca?

Manuel Valenzuela. E-mail.

El tercer, y último, engranaje lo encontrarás en la cascada que tiene agua en la base, debes nadar por debajo y ascender hasta la plataforma más alta.

¿Qué es lo que tengo que hacer en el reino de Midas?

Jose Angel Roselló. Baleares.

El objetivo es conseguir las tres barras de oro, desde tres de las cuatro salas detalladas más adelante; no camines sobre la mano de Midas, volverás al inicio. Las puertas de los cinco interruptores pueden abrirse equiparando los símbolos de encima de la puerta de los interruptores. YOOOY:éste es el lugar donde podrás coger tres barras de oro. OOYYO: encima de esta puerta hay un objeto, usa los pilares para conseguirlo; tira del bloque con puntos morados y vuelve a la sala anterior; el tejado se habrá derrumbado y formará una rampa. Una manera fácil para acceder al pilar de en medio es saltar por la rampa más próxima al pilar, el secreto está al fondo. Encara el pilar y haz un salto hacia atrás, saltarás entonces hacia delante y caerás justo encima del pilar, mantén presionado el botón para agarrarte, sigue tu camino por la rampa hasta la salida, y salta a través del área de agua.

TOUCHÉ

¿Cómo puedo conseguir el cubo que hay en la herrería?

Ricardo del Olmo. Madrid.

Habla con el herrero utilizando en el diálogo las frases 3 y luego 2, recoge el cubo y examina cuidadosamente los papeles de la pared de la derecha: coge una lista de horarios.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

No se responderá ningún mail personalmente, sólo a través de la revista.





BASIC



Caja Mini-torre
Placa con chipset TX-PRO
Micro IBM/CYRIX 200 Mhz con la tecnología MMX
Tarjeta gráfica PCI (2Mb)
Disco duro 2.1 U-DMA2
Sonido 16 bits
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 16 Mb EDO
Monitor 14" 0.28 BR NE
Teclado Windows´95
Ratón Genius Easy Mouse
Altavoces
Micrófono

IVA INCLUIDO
89.900

CELERON

GARANTIA 3 AÑOS COMPONENTES
3 AÑOS MANO DE OBRA

Caja Semi-torre ATX
Placa INTEL MUAI/MURCIA (sonido y VGA AGP integrada)
Memoria SDRAM 32 Mb
Disco duro Fujitsu 2,1 Gb IDE U-DMA2
Disquetera 3 1/2
CD-Rom LG 32x
Monitor 14" LG-Goldstar 44i Digital
Teclado PS/2 Windows 95
Ratón Genius NetMouse PS/2
Altavoces 60w
Micrófono de sobremesa
Pack de Software

intel inside celeron

IVA INCLUIDO
266- 154.900
300- 164.900

HOME

HOME-MMX

Caja Mini-torre
Placa con chipset TX-PRO
Micro Intel Pentium MMX™
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro 2.1 U-DMA2
Sonido 16 bits (Compatible Sound Blaster)
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb EDO
Monitor 14" 0.28 BR NE
Teclado Windows´95
Ratón Genius Easy Mouse
Altavoces 60w
Micrófono
Pack Software

GARANTIA 1 AÑO COMPONENTES
3 AÑOS MANO DE OBRA

IVA INCLUIDO
200- 114.900
233- 124.900

PENTIUM II

Caja semi-torre
Placa con chipset Intel 440-LX
Micro Intel Pentium II
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro 2.1 U-DMA2
Sonido 16 bits (Compatible Sound Blaster)
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM
Monitor 14" LG-44i
Teclado Windows´95
Ratón Genius NetMouse PS2
Altavoces 60w
Micrófono
Pack Software

IVA INCLUIDO
233- 139.900
266- 144.900
300- 164.900
333- 184.900

POWER

POWER MMX

Caja Mini-torre (Lujo)
Placa con chipset Intel 439-TX
Micro Intel® Pentium MMX
T. gráfica S3-Virge 3D (4 Mb)
Disco duro Fujitsu 2.1 U-DMA2
T. sonido Sound Blaster 16 PnP
CD-ROM LG 32X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb EDO
Monitor 14" LG-44i
Teclado Windows 95
Ratón Genius NetMouse
Altavoces 60w
Micrófono
Pack Software

GARANTIA 3 AÑOS COMPONENTES
3 AÑOS MANO DE OBRA



IVA INCLUIDO
200- 144.900
233- 154.900

PENTIUM II

Caja Gran-torre ATX (Lujo)
Placa Intel Seattle ® i440-BX
Micro Intel Pentium II
T. gráfica Trident AGP (4 Mb)
Disco duro Fujitsu 2.1 U-DMA2
T. sonido Sound Blaster AWE 64
CD-ROM LG 32X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM (100 MHz)
Monitor 14" GoldStar LG-44i
Teclado Windows´95
Ratón Genius NetMouse PS2
Altavoces 160w
Micrófono
Pack Software

intel inside pentium II



233- 214.900
266- 219.900
300- 239.900
333- 259.900
350- 284.900
400- 324.900

[Sistema operativo no incluido] [Windows 95 última versión, con licencia y manuales 15.800 ptas.]



POR LA COMPRA DE UN ORDENADOR, TE REGALAMOS TODO ESTE SOFTWARE (1)



* TU ORDENADOR A LA CARTA

MEMORIAS

32 Mb EDO a 64 Mb EDO	5.500
32 Mb SDRAM a 64 Mb SDRAM	7.500
32 Mb SDRAM a 64 Mb (100MHz)	4.000

SOFTWARE

Windows 95 R2	15.800
Lotus SmartSuite	4.500
OS/2 Warp	9.000
Office ed. PYMES	42.000

DISCOS DUROS

Linea HOME	
2,1 a 3,2 U-DMA2	3.000
2,1 a 4,3 U-DMA2	5.000
Linea POWER	
2,1 Fujitsu a 2,6 U-DMA2 Fujitsu	2.000
2,1 Fujitsu a 3,2 U-DMA2 Fujitsu	3.000
3,2 Fujitsu a 4,3 U-DMA2 Fujitsu	3.000
3,2 Fujitsu a 5,2 U-DMA2 Fujitsu	9.000
3,2 Fujitsu a 6,4 U-DMA2 IBM	12.000
3,2 Fujitsu a 8,4 U-DMA2 IBM	24.000

TECLADO

Win95 a Mecánico W95/PS2	2.000

TARJETAS DE SONIDO

Linea HOME	
Sonido 16 bits a Sound Blaster 16	4.500
Linea POWER	
Sound Blaster 16 a:	
Sound Blaster AWE 64 value	6.500
Maxi Sound Dynamic 3D	8.000
De S.B. AWE 64 a AWE 64 Gold	13.500

TARJETAS GRÁFICAS

AMPLIACIÓN SVGA (2MB)	3.000
S3-Virge 2Mb a:	
Trident 4Mb AGP	4.500
S3-Virge 4Mb a:	
M. Mystique 220 4Mb	7.000
Diamond Viper 330 PCI	8.000
De Trident AGP a:	
Intel Express 4Mb AGP	5.000
M. Millenium II-4Mb	28.000
M. Productiva G100 AGP 8 Mb	5.500

IMPRESORAS

Epson Stylus 300	21.990
Epson Stylus 400	27.990
Epson Stylus 600	35.990
Epson Stylus 800	55.990
Hp Deskjet 670c	30.990
Hp Deskjet 690c PLUS	34.990
Hp Deskjet 720c	43.990
Canon BJ-250	21.990

MONITORES

Linea HOME	
14" 0,28 BR NE a 15" 0,28 BR NE	5.000
14" 0,28 BR NE a 14" GOLDSTAR	7.000
Linea POWER	
14" LG a 15" LG-55i	7.000
14" LG a 15" LG-57i	18.000
14" LG a 17" LG-77i	48.000
14" LG a 15" Samsung SM500s	14.000
14" LG a 15" Samsung SM500b	22.000
14" LG a 15" Samsung SM700s	58.000
14" LG a 15" Samsung SM700p	93.000
14" LG a 15" Sony 100GST	50.000

CAJAS

Linea HOME	
Minitorre a Semitorre	2.000
Linea POWER	
Minitorre Lujo a Semitorre Lujo	8.600
Minitorre Lujo a Torre Lujo	10.500

MODEM

Interno HSP-33,6	7.500
Supra V34	14.000
Supra 56K interno	12.000
Supra 56K externo	18.000
Incluye kit de conexión y acceso Internet	



Impresora HP 400L+Escaner Mano Primax Color
29.990

Aceleradora gráfica con chipset 3Dfx
19.990

Modem Pocket Tellink 33,6+ 3 meses de conexión gratis a Internet
14.990

* Los precios de éstas opciones son válidos únicamente a la hora de adquirir un ordenador. En cualquier otra situación los precios a aplicar son los de la página siguiente.
(1) Excepto modelo BASIC





precios i.v.a. incluido

PRIMAX®

ESCANERS — 2 AÑOS DE GARANTÍA

COLOR



OFERTA 5.990

SOBREMESA 4800 DIRECT



OFERTA 12.900

4800 DPI. Manual en castellano

SOBREMESA 9600 DIRECT



19.900

SOBREMESA PHODOX



29.500

SOBREMESA 4800 JEWEL

23.900

SCSI • 4800 DPI
Incluye Controladora

SOBREMESA PROFI 9600

39.900

SCSI • Resolución de 600x1200

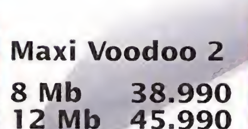
SUBWOOFER — ALTAVOCES

- 60 W — 2.990
- 120 W — 5.990
- 12.990
- 300 W — 9.990
- 240 W — 7.990

ACELERADORAS 3Dfx



MaxiGamer 23.990



Maxi Voodoo 2
8 Mb 38.990
12 Mb 45.990



Monster 23.990

3D Monster II
8 MB 42.990
12 MB 52.990



Creative Blaster (+ JUEGOS)
8 Mb 39.990
12 Mb 52.990

Regalo Game Pad Creative Cobra en el modelo 8Mb

MODEMS

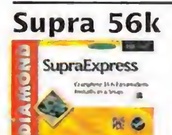
Zoom 33,6



Con estos modelos alcanzará una transmisión de datos de 33.600 bps con transmisión de datos ampliada.
Fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad. Homologado por la DGTel 5 años de garantia.

Int: 14.990
Ext: 18.990

Supra 56k



Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 56 k por segundo. Es 100% compatible Hayes. Homologado por DGtel.

Int: 12.490
Ext: 18.990

US-Robotic 33,6



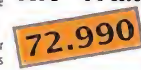
Ext: 26.990
Int: WinModem 19.990
56e Message 34.990

Kit Conexión y Acceso GRATIS a Internet al comprar cualquier modelo

REGRABADORAS

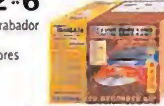
Kit Traxdata 2*2*6





72.990

Compuesto por Regrabador IDE+Software de grabación+Rotuladores +CD Virgen+CDRW Virgen+Rotulador



CDR Traxdata (Plata): 295
Etiquetadora Traxdata CDs: 5.990

IMPRESORAS



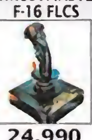
Hewlett Packard 400L	22.990
Hewlett Packard 670	32.990
Epson Stylus 300	22.990
Epson Stylus 400	29.990

JOYSTICKS



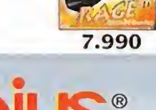


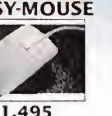






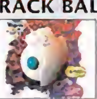
FIRESTORM ULTRASTRIKER 4.990	GENIUS F-21 FLIGHT 2000 3.495	GRAVIS ANALOG PRO 4.990	GRAVIS BLACKHAWK 6.990	GRAVIS FIREBIRD 2 13.990
GRAVIS GAME PAD 3.990	GRAVIS GAME PAD PRO 6.990	GRAVIS THUNDERBIRD 8.990	MEDIASTORM ULTRASTRIKER MAX 5.990	POWERSTATION 5.990
SAITEX X36F PROGRAMABLE 15.995	SAITEK X-6 31 M 3.995	SIDEWINDER FORCE FEEDBACK 24.990	SIDEWINDER PRECISION PRO 13.990	THRUSTMASTER F1 W. CHAMPIONSHIP 25.990
THRUSTMASTER F-16 FLCS 24.990	THRUSTMASTER F-16 TQS 24.990	THRUSTMASTER FORMULA T-2 20.990	THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 12.990	THRUSTMASTER MILLENIUM 3D INT. 15.990
THRUSTMASTER PHAZER PAD 8.990	THRUSTMASTER RAGE 3D 7.990	THRUSTMASTER TOP GUN 7.990	THRUSTMASTER X FIGHTER 11.990	VOLANTE+PEDALES PER4MER 10.990





EASY-MOUSE 1.495





TRACK BALL 3.490



COLOR PAGE VIEW 13.490

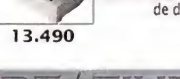
SCANMATE COLOR DELUXE 7.990



EASY PAINTER
Tableta doméstica de dibujo
10.990



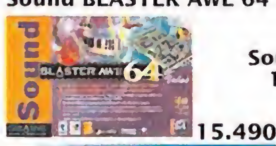
VIDEO HIGHWAY TV
Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos.
15.990



CREATIVE
CREATIVE LABS

Sound BLASTER

Sound BLASTER AWE 64 VALUE



15.490

SB AWE 64 PNP Gold: 29.990





Sound BLASTER 16 Plug & Play
8.900

CABLE MIDI 3.490
CABLE JOYSTICK DOBLE 1.990
MICROFONO 490
MICROFONO+AURICULARES 790

iomega

JAZ SCSI interno 54.990
JAZ SCSI externo 64.990
ZIP externo Paralelo 24.990
ZIP externo SCSI 24.990

DISCO JAZ 1 GB 16.990
DISCO ZIP 100 Mb 2.490

... y toda una seleccionada oferta de componentes

PLACA

• Chipset Intel 439-TX	11.990
• Intel Atlanta	29.990
• Intel Seattle/Sevilla	34.990
• Intel Muai/Murcia	34.990

CONTROLADORA

• ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	2.490
• SCSI Adaptec 1505 ISA AVA	11.490
• SCSI Adaptec 1520B ISA	14.990
• SCSI Adaptec 1542 ISA OEM	36.990
• SCSI Adaptec 2940 PCI OEM	34.990
• SCSI Adaptec 2940 UW OEM	42.990

DISCO DURO (30 meses de garantia)

• 2,1 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu	26.990
• 2,5 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu	29.990
• 3,2 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu	32.990
• 4,3 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu	34.990
• 5,2 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu	38.990
• 6,4 Gb IDE U-DMA2 IBM	42.990
• 8,4 Gb IDE U-DMA2 IBM	54.990

MICRO EN CAJA (3 años de garantía)

• INTEL PENTIUM PRO 200	109.990
• INTEL PENTIUM MMX 166	22.990
• INTEL PENTIUM MMX 200	24.990
• INTEL PENTIUM MMX 233	29.990
• INTEL PENTIUM II 233	41.990
• INTEL PENTIUM II 266	47.990
• INTEL PENTIUM II 300	69.990
• INTEL PENTIUM II 333	94.990
• INTEL PENTIUM II 350	119.990
• INTEL PENTIUM II 400	169.990
• INTEL CELERON 266	26.990
• INTEL CELERON 300	36.990

TECLADO

• Teclado membrana Win95	2.990
• Teclado mecánico Win95	4.990

MEMORIA (3 años de garantia)

• SIMM 1Mb 30 contactos	1.490
• SIMM 4Mb	1.490
• SIMM 8Mb	2.490
• SIMM 16Mb	3.990
• SIMM 32Mb	9.490
• SIMM 4Mb EDO	1.490
• SIMM 8Mb EDO	2.490
• SIMM 16Mb EDO	3.790
• SIMM 32Mb EDO	6.990
• DIMM 32Mb SDRAM	7.990
• DIMM 64Mb SDRAM	14.990
• DIMM 128Mb SDRAM	39.990
• Memoria Amp SVGA 1Mb (60 ns)	1.990

TARJETA GRÁFICA SVGA

• PCI S3 Virge 2Mb	6.990
• PCI S3 Virge 4Mb	9.490
• AGP INTEL EXPRESS 2X-4Mb	17.990
• PCI Matrox Mystique 220-4Mb	17.990
• PCI Matrox Millenium-II 4Mb	31.990
• PCI Matrox Millenium-II 8Mb	39.990
• AGP Productiva G100-8Mb	17.990
• PCI Viper 330 4Mb	19.990
• AGP Viper 330 4Mb	21.990

MONITOR (3 años de garantía)

Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energia.

• LG 14" 44i	28.990
• LG 15" 57i	49.990
• SAMSUNG 15" SM500s	41.990
• SAMSUNG 15" SM500b	49.990
• SONY 15" Est	64.990
• EIZO 15"	84.990
• LG 17" 77i	79.990
• SAMSUNG 17" SM700S	89.990
• SAMSUNG 17" SM700P	124.990

CD ROM

• LG-GOLDSTAR IDE 32X	13.990
• AOPEN IDE 36X	13.990
• CD-R Virgen Traxdata	295
• CD-R Virgen Bulk	225

VENTILADOR

• Ventilador PENTIUM Cyrix/P 200	1.190
• Ventilador PENTIUM II	1.990

DISQUETERA

• 3,5" 1,44 Mb	3.990

CAJA

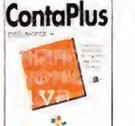
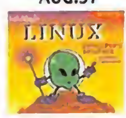
• Minitorre	3.990
• Semitorre	5.990

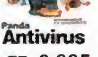
NUEVOS CENTRO MAIL

Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92



UTILIDADES



- CONTAPLUS PROFESIONAL WINDOWS — CD 16.950
- FACTURACION PROFESIONAL WINDOWS — CD 16.950
- LINUX DEVELOPER´S RESOURCE AUG.97 — CD 3.495
- PANDA ANTIVIRUS HOME — CD 9.995
- PICTURE IT! 2.0 — CD 9.900
- VOICE TYPE SIMPLY SPEAKING GOLD — CD 12.900

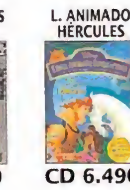
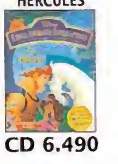
WINDOWS´98

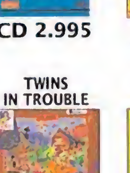
CD 17.990

Si reservas tu Windows´98 dejando una señal recibirás un estupendo regalo promocional.

EDUCATIVOS






- ANIMALES INCREIBLES — CD 4.900
- BIG JOB — CD 4.900
- CONTAR Y AGRUPAR — CD 4.900
- CURSO DE PINTURA Y DIBUJO — CD 4.990
- DESASTRE CLIMÁTICO — CD 4.900
- DESASTRE ECOLÓGICO — CD 4.900
- EST. GRÁF. HERCULES — CD 5.990
- JUEGA CON LAS MATEMÁTICAS — CD 4.900
- JUEGA CON LAS PALABRAS — CD 4.900
- L. ANIMADO HÉRCULES — CD 6.490
- LOS MUPPETS EN LA ISLA DEL TESORO — CD 2.995
- NODDY — CD 4.900
- PINGU — CD 4.900
- PIRATAS — CD 4.900
- SUMAR Y RESTAR — CD 4.900
- TAMAGOTCHI — CD 5.795
- TWINS IN TROUBLE — CD 995
- WALLACE & GROMIT — CD 4.900

INTERNET

KIT INTERNET MERIDIAN



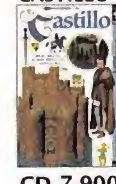
Tutorial de navegación, Internet, acceso por Infovia. Instalador para *Windows 3.X , 95 y NT.* Buzón de correo incluido, espacio de 2Mb para Web personal y todos los servicios: *news, chat, FTP...* Versión completa de *Microsoft Internet Explorer 4.0* y todos sus componentes adicionales. *Outlook Express Netmeeting, Front Page Express, NetShow.* Asistente publicación WEB. Decenas de programas de dominio público y shareware. **Incluye estas demos totalmente jugables:** *Age of Empires, Hollywood Monster, Golf 3.0, Puzzle Collection, Return of arcade, BUGS, Close Combat, Close Combat 2, Hell Bender, Microsoft Bus, Monster Truck Madness, NBA Full Court Press, Microsoft Kids Plus! for Kids, Creative Writer 2, 3D Movie Maker, Microsoft Publisher 97, Chaos Island: The Lost World, Jurassic Park II.*

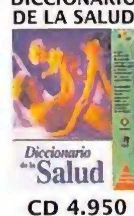
CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO 2.900
CONEXIÓN ANUAL COMPLETO 9.900

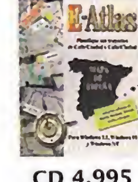
OBRAS DE CONSULTA





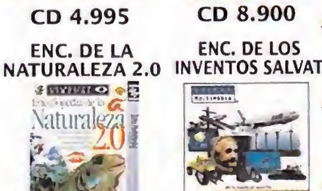




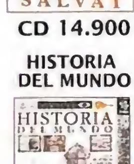
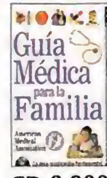


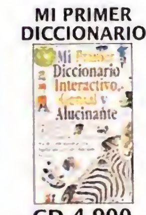












- ATLAS DEL MUNDO — CD 8.900
- ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO — CD 7.900
- ATLAS MUNDIAL INTERACTIVA PLANETA´98 — CD 4.950
- CASTILLO — CD 7.900
- CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS 2.0 — CD 8.900
- CONEXIONES — CD 7.900
- DICCIONARIO DE LA SALUD — CD 4.950
- DINOSAURIOS — CD 7.900
- E-ATLAS — CD 4.995
- EL CUERPO HUMANO 2.0 — CD 8.900
- ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL — CD 9.900
- ENCARTA' 98 CASTELLANO — CD 16.990
- ENC. DE LA CIENCIA — CD 8.900
- ENC. DE LA NATURALEZA 2.0 — CD 8.900
- ENC. DE LOS INVENTOS SALVAT — CD 7.900
- ENICLOPEDIA DEL CINE ESPAÑOL — CD 6.950
- ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO — CD 8.900
- ENC. INTERACTIVA ´98 PLANETA — CD 4.950
- ENC. MULTIMEDIA SALVAT´98 — CD 14.900
- ENC. UNIVERSAL MULT. MICRONET — CD 14.500
- FELINOS — CD 7.900
- GUIA MÉDICA PARA LA FAMILIA — CD 8.900
- HISTORIA DEL ARTE SALVAT — CD 14.900
- HISTORIA DEL MUNDO — CD 8.900
- LA GUITARRA — CD 4.950
- LA TIERRA — CD 7.900
- MI PRIMER DICCIONARIO — CD 4.900
- SALVAJE — CD 4.900
- TALLER DE INVENTOS — CD 4.900
- TU COCINA — CD 4.990

IDIOMAS

TELL ME MORE INGLES

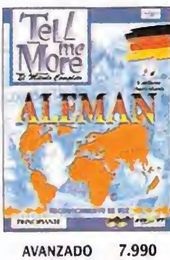


- AVANZADO 7.990
- INTERMEDIO 6.990
- PRINCIPIANTE 6.990
- NEGOCIOS 8.990

TELL ME MORE FRANCES

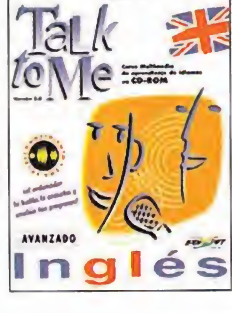
- AVANZADO 7.990
- INTERMEDIO 6.990
- PRINCIPIANTE 6.990

TELL ME MORE ALEMAN



- AVANZADO 7.990
- INTERMEDIO 6.990
- PRINCIPIANTE 6.990

TALK TO ME



INGLÉS
- AVANZADO 4.990
- INTERMEDIO 3.990
- PRINCIPIANTE 3.990

FRANCÉS
- AVANZADO 4.990
- INTERMEDIO 3.990
- PRINCIPIANTE 3.990

ALEMÁN
- AVANZADO 4.990
- INTERMEDIO 3.990
- PRINCIPIANTE 3.990

ITALIANO
- AVANZADO
- NEGOCIOS 4.990
- PRINCIPIANTE
- INTERMEDIO 3.990

ENGLISH + V.2



- AVAN/INTERM 3.995
- PRINCIPIANTE 3.995

INGLES CON RAYMAN



- AVANZADO 5.990
- BÁSICO 5.990
- INICIACIÓN 3.990
- INTERMEDIO 5.990

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/07/98 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORES

aventuras gráficas

BADE RUNNER



Eres el cazador y la presa en L.A. 2019. Armado con tus dotes investigativas y las herramientas propias de un Blade Runner, te verás inmerso en un mundo lluvioso iluminado con neones que vive y respira a tu alrededor. Más de 100 escenarios. 70 personajes

CD 7.495

JACK ORLANDO

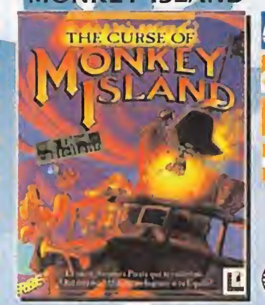


Antes Jack Orlando era la ley de la ciudad, hoy usa más el Whisky que la pistola y sueña con tiempos mejores. Después de una borrachera despierta en un callejón junto a un muerto. Es el sospechoso número 1. ¿ Quién es el asesino ?....Sólo tiene 48 horas.

486, 16Mb SVGA

CD 4.995

THE CURSE OF MONKEY ISLAND



He navegado por mil mares desde Trinidad a Tortuga y nunca he visto nada igual. El anillo de compromiso que le regalé a Elaine ha sido objeto de una terrible maldición pirata. Estoy seguro de que LeChuck está detrás de esto. Dos niveles de dificultad.

CD 6.495

Título	Precio	Requisitos
ACE VENTURA	CD 5.995	486, 8Mb SVGA
ARK OF TIME	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
ATLANTIS	CD 6.995	PENT, 8Mb SVGA
BICHO	CD 4.950	
BROKEN SWORD	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb SVGA
BROKEN SWORD II	CD 6.795	
BUD TUCKER IN DROUBLE TROUBLE	CD 4.995	486, 4Mb SVGA
CHRONOMASTER	OFERTA CD 2.995	486, 4Mb VGA
COMMANDER BLOOD	OFERTA CD 2.495	386, 2Mb VGA
CRUSADER: NO REMORSE	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
DARK EARTH	CD 7.495	
DAY OF THE TENTACLE	CD 2.495	386, 1Mb VGA
DEATHTRAP DUNGEON	CD 7.495	
DEMENTIA	CD 7.495	
DRAGON LORE II	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb SVGA
DREAMS	CD 7.495	PENT, 16Mb SVGA
DUNE	OFERTA CD 1.250	386 4Mb VGA
EGIPTO 1156 A.C.	CD 7.450	
EXCALIBUR 2555 AD	CD 7.495	
FABLE	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb SVGA
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
GABRIEL KNIGHT	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
GABRIEL KNIGHT 2	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
HOLLYWOOD MONSTERS	CD 2.795	
INDY FATE OF ATLANTIS	OFERTA CD 2.495	386, 1Mb VGA
JOUNEYMAN PROJECT 3	CD 7.495	
LA PESADILLA TURCA	CD 7.900	
LANDS OF LORE II	CD 7.495	PENT, 16Mb SVGA
LARRY VII	CD 4.975	486, 8Mb SVGA
LITTLE BIG ADVENTURE 2	CD 6.495	PENT, 8Mb SVGA
LOST EDEN	OFERTA CD 1.990	486, 4Mb VGA
LURE OF THE TEMPRESS	OFERTA CD 1.250	386, 4Mb VGA
MAGESLAYER	CD 6.495	
MONKEY ISLAND 2	CD 2.495	386, 1Mb VGA
MUNDODISCO II	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
NEMESIS	CD 6.495	486, 8Mb VGA
NOCTROPOLIS	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb SVGA
PANDORA DIRECTIVE	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
PANIC IN THE PARK	OFERTA CD 3.995	486, 8Mb SVGA
PAX CORPUS	CD 6.795	
PHANTASMAGORIA	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
POLICE QUEST SWAT	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
QUEEN: THE EYE	CD 7.495	
RAMA	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
RIPPER	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
RIVEN (MYST CONTINUA)	CD 7.495	
SHIVERS	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb SVGA
SIGN OF THE SUN	CD 6.495	
SPACE QUEST I	OFERTA CD 1.995	386, 1Mb VGA
STAR TREK BORG	CD 6.495	
STAR TREK GENERATIONS	CD 7.995	
THE 7TH GUEST	OFERTA CD 1.250	386, 4Mb SVGA
THE 11TH HOUR	OFERTA CD 1.990	
THE DIG	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb VGA
THE LAST EXPRESS	CD 7.495	
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	OFERTA CD 3.495	PENT, 8Mb SVGA
TOMB RAIDER II	CD 7.495	
TOONSTRUCK	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb SVGA
TORIN'S PASSAGE	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb SVGA
TOUCHE: FIFTH MUSKETEER	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb SVGA
VIRTUAL SPRINGFIELD	CD 6.495	
ZOMBIEVILLE	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
ZORK GRAND INQUISITOR	CD 7.495	

Ven a visitar nuestros centros y recoge nuestro catálogo, en el que podrás descubrir más de 600 juegos para tu ordenador personal, más de 200 productos multimedia y un montón de soluciones para tu ocio informático.
No dudes en consultarnos, somos expertos en informática y videojuegos.





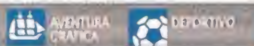


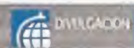






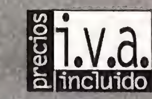








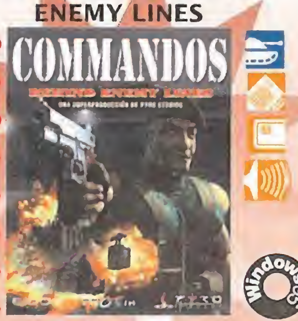




estrategia ■ rol ■ mesa ■ inteligencia

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Tienes una cita con 7 valientes dispuestos a todo. Controla a un equipo de comandos en un juego más allá de la estrategia creado con el máximo de realismo y diseñado con un nuevo concepto revolucionario. 24 misiones. 6 personajes. Más de 40 tipos de tropa



CD 6.795

MIGHT & MAGIC VI, THE MANDATE OF HEAVEN

La dinastía de Ironfist está siendo destruida mientras calamidades y plagas malignas invaden el reino. Un mundo 10 veces más grande que cualquiera de su género. Más de 100 personajes con vida propia. Diseña tus propios personajes. 3D en tiempo real.



CD 7.495

STARCRAFT

Juego de estrategia ambientado un mundo galáctico. Agudiza tu ingenio. No cometas errores, mientras construyes bases, y acumulas recursos. Elige entre tres razas, las más poderosas del Universo. Estrategia en tiempo real. Más de 30 escenarios.



CD 5.995


3D ULTRA PINBALL — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.995


3D ULTRA PINBALL 3 — CD 5.475

ACE'S REVENGE — OFERTA CD 995


AD&D DESCENT TO UNDERMOUNTAIN — PENT, 32Mb SVGA — CD 7.495

ADDICTION PINBALL — CD 5.995


AGE OF EMPIRES — CD 7.495


ALLIED GENERAL — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995


ARMOR COMMAND — CD 7.495

ARMY MEN — CD CONS.


AZRAEL'S TEAR — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995


BALLS OF STEEL — CD 5.795


BATTLEZONE — CD 7.495

BETRAYAL IN ANTARA — 486, 16Mb SVGA — CD 4.995


BOGGLE — CD 4.895


CAESAR II — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995


CHAOS ISLAND: THE LOST WORLD — CD 7.495

CHESSMASTER 4000 — OFERTA CD 2.995


CIVIL WAR 2 — CD 5.475


CIVILIZATION II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995


COMBAT CHESS — CD 2.795


COMMAND & CONQUER — OFERTA CD 1.990

COMMAND & CONQUER: RED ALERT — 486, 8Mb VGA — CD 6.795


CONSTRUCTOR — 486, 8Mb SVGA — CD 6.795


CREATURES — OFERTA CD 2.990

DARK OMEN — CD 6.795

DIABLO — CD 8.495

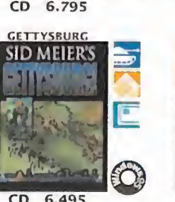

DUNE 2000 — CD 7.495


DUNGEON KEEPER — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495


EARTH 2140 — PENT, 16Mb SVGA — CD 4.995


EVOLUTION — CD 4.900


FALLOUT — CD 7.495

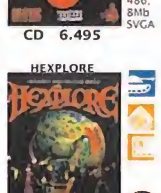

FINAL FANTASY VII — CD CONS.

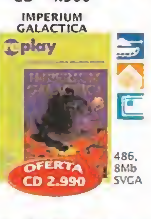
GALAPAGOS — CD 6.495

GETTYSBURG — CD 6.495

HELLFIRE (EXP. DIABLO) — CD 3.995

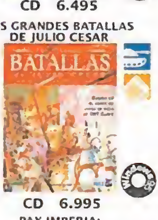

HEROES OF MIGHT & MAGIC II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495

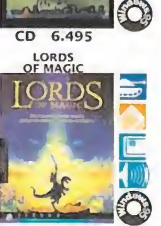

HEXPLORE — CD 6.795


IMPERIALISM — CD 7.495


IMPERIUM GALACTICA — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990

INCUBATION — CD 7.495

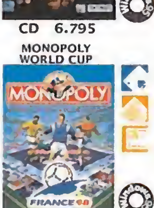

LA SOMBRA SOBRE RIVA — 486, 8Mb VGA — CD 4.995

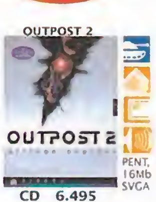

LAS GRANDES BATALLAS DE JULIO CESAR — CD 6.995

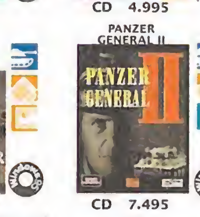
LORDS OF MAGIC — CD 6.495

MAGIC EL ENCUENTRO — CD 7.995


MAX — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995

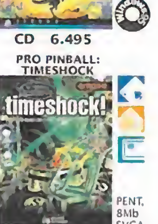

MONOPOLY WORLD CUP — CD 5.795


MYTH: THE FALLEN LORDS — CD 7.495


OUTPOST 2 — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.495

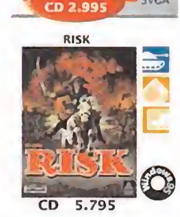
PANZER COMMANDER — CD 7.495


PANZER GENERAL II — CD 7.495

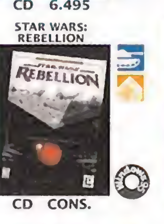

PAX IMPERIA: EMINENT DOMAIN — CD 7.495

PRO PINBALL: TIMESHOCK — PENT, 8Mb SVGA — CD 2.495

RISING LANDS — CD 6.995


RISK — CD 5.795


SEVEN KINGDOMS — CD 7.495


SOLDIERS AT WAR — CD 7.495

STAR WARS: REBELLION — CD CONS.


STEEL PHANTERS — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995


STEEL PANTHERS III — CD 7.495


SYNDICATE WARS — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990

SYYRAH — 486, 8Mb SVGA — CD 4.895


TAKERU — 486, 8Mb SVGA — CD 4.895


TERCER MILENIO — CD 7.495

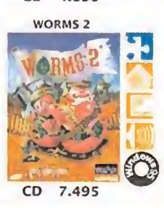

THEME HOSPITAL — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495


TOTAL ANNIHILATION — CD 7.495

UBIK — CD 7.495


WARBREEDS — CD 6.795

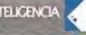
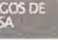
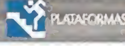
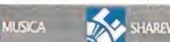

WARCRAFT II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995


WARHAMMER — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995

WORMS 2 — CD 7.495

WORMS UNITED — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995


Z — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.990

 ESTRATEGIA  IDIOMAS  INTELIGENCIA  JUEGOS DE MESA   LUCHA  PACK  PLATAFORMAS  ROL   ARCADE   SIMULADORES  MUSICA  SHAREWARE   UTILIDADES

arcade plataformas

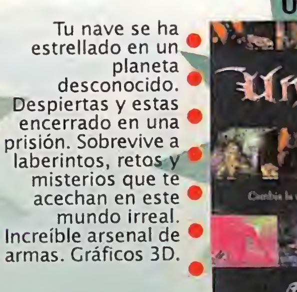
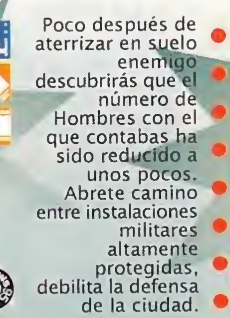
HEART OF DARKNESS



Andy es un niño soñador adorado por su perro Whisky y odiado por su maestro que además siente pavor por la oscuridad. Tiene que cargarse con sus mejores armas para adentrarse en la oscuridad a salvar a su mejor amigo.

CD 6.495

UNREAL

Tu nave se ha estrellado en un planeta desconocido. Despiertas y estas encerrado en una prisión. Sobrevive a laberintos, retos y misterios que te acechan en este mundo irreal. Increíble arsenal de armas. Gráficos 3D.

CD 6.795

QUAKE II

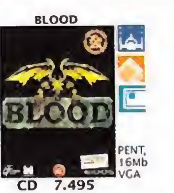
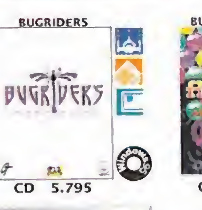


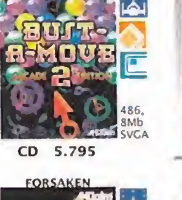
Poco después de aterrizar en suelo enemigo descubrirás que el número de Hombres con el que contabas ha sido reducido a unos pocos. Abrete camino entre instalaciones militares altamente protegidas, debilita la defensa de la ciudad.

CD 7.495

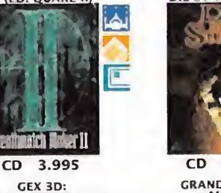







- ABE´S ODDYSEE — CD 6.495
- AGENT ARMSTRONG — CD 6.495
- ATOMIC BOMBERMAN — CD 4.895
- BEAST WARS — CD 5.795
- BLASTER — CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- BLOOD — CD 7.495 — PENT, 16Mb VGA
- BUGRIDERS — CD 5.795
- BUST-A-MOVE 2 — CD 5.795 — 486, 8Mb SVGA
- CREATURE SHOCK — OFERTA CD 1.250 — 486, 4Mb SVGA






- CROC — CD 6.795
- DEATHMATCH MAKER II (ED. QUAKE II) — CD 3.995
- DIE BY THE SWORD — CD 7.495
- DOOM II — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- DUKEN NUKEM 3D — OFERTA CD 3.495 — 486, 8Mb SVGA
- EXTREME ASSAULT — CD 5.795 — PENT, 16Mb SVGA
- FINAL DOOM — OFERTA CD 1.990 — 486, 4Mb VGA
- FORSAKEN — CD 7.495
- FROGGER — CD 5.795





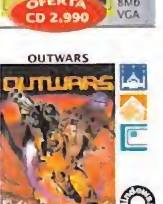




- G-POLICE — CD 6.495
- GEX 3D: ENTER THE GECKO — CD 6.495
- GRAND THEFT AUTO — CD 7.495 — 486, 16Mb SVGA
- GUTS ´N´ GARTERS — CD 5.995 — PENT, 16Mb SVGA
- HEAVY GEAR — CD 7.495
- HERETIC — OFERTA CD 2.990 — 486, 4Mb VGA
- HEXEN — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb VGA
- HEXEN II — CD 7.495
- HEXMAKER (ED. NIVELES HEXEN II) — CD 3.995





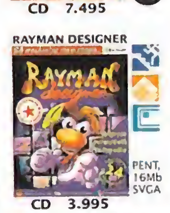





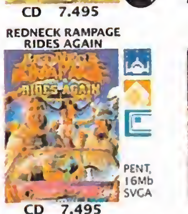
- JEDI KNIGHT: DARK FORCES II — CD 7.495
- LUCKY LUKE — CD 4.895 — 486, 8Mb SVGA
- MAXIMUM FORCE — CD 5.795
- MORTAL COIL — OFERTA CD 995 — 486, 4Mb VGA
- NUCLEAR STRIKE — CD 5.795
- OUTLAWS — CD 6.495
- OUTWARS — CD 7.495
- OVERBOARD! — CD 6.495
- PANDEMONIUM 2 — CD 6.795



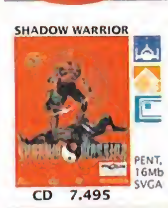



- PANZER DRAGOON — CD 5.995
- POSTAL — CD 7.495
- POWER RANGERS — CD 2.495 — 486, 8Mb SVGA
- PUZZLE BOBBLE — OFERTA CD 2.990
- QUAKE — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb SVGA
- RAYMAN — OFERTA CD 3.495 — 486, 4Mb SVGA
- RAYMAN DESIGNER — CD 3.995 — PENT, 16Mb SVGA
- REALMS OF THE HAUNTING — CD 7.495 — 486, 8Mb VGA
- REBEL ASSAULT — OFERTA CD 2.495 — 386, 4Mb VGA

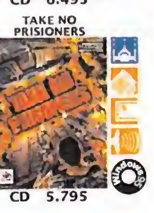


- REBEL ASSAULT II — OFERTA CD 3.990 — 486, 8Mb VGA
- REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN — CD 7.495 — PENT, 16Mb SVGA
- RESIDENT EVIL — CD 5.495
- RETURN FIRE — OFERTA CD 995
- REVOLUTION X — OFERTA CD 1.495 — 486, 8Mb VGA
- SANDWARRIORS — CD 6.495 — PENT, 8Mb VGA
- STARFIGHTER 3000 — OFERTA CD 1.795 — 486, 8Mb VGA
- SHADOW MASTER — CD 6.795
- SHADOW WARRIOR — CD 7.495 — PENT, 16Mb SVGA

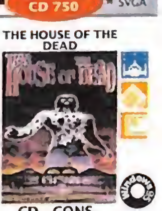








- SHATTERED STEEL — OFERTA CD 750 — 486, 8Mb SVGA
- SHOCKWAVE ASSAULT — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb SVGA
- STAR WARS: SHADOWS OF EMPIRE — CD 6.495
- SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO — CD 3.895
- T-MEK — OFERTA CD 995 — 486, 8Mb SVGA
- TAKE NO PRISIONERS — CD 5.795
- TEMPEST 2000 — OFERTA CD 795 — 386, 4Mb VGA
- TERMINATOR: FUTURE SHOCK — OFERTA CD 1.990 — 486, 8Mb VGA
- THE CHAOS ENGINE — OFERTA CD 795 — 386, 4Mb VGA









- THE HOUSE OF THE DEAD — CD CONS.
- THE CROW: CITY OF ANGELS — OFERTA CD 2.995
- THE REAP — CD 6.495
- THE ULTIMATE DOOM — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL — CD 4.895 — 486, 8Mb SVGA
- TRASH IT — CD 6.495 — 486, 8Mb VGA
- TUROK — CD 7.495
- VIRTUA COP 2 — CD 7.495
- ZEPHYR — OFERTA CD 995 — 486, 8Mb VGA

CENTRO MAIL

EL MEJOR SOFTWARE AL MEJOR PRECIO ¡VISITANOS!.

simuladores

F-22 ADF

Explora con todo detalle el entorno de vuelo de las maniobras que posibilitan los propulsores del F-22. Quedarás cautivado al experimentar la sensación de estar allí. Pilota el caza F-22 o dirige una guerra desde la base aerotransportadora.



CD 7.495

LONGBOW 2

Comanda y vuela una escuadrilla de helicópteros letalmente armados, incluye el aparato de reconocimiento Kiowa, el transporte Black Hawk y el cañonero Apache Longbow. Hasta 8 jugadores podrán volar en cualquier posición en cualquier helicóptero.



CD 7.495

XENOCRACY

Año 10.600 de la Era Común y el ser humano ha colonizado el espacio. El futuro del sistema solar pende de un hilo después de muchos años de amargo conflicto entre las 4 superpotencias planetarias, que se encaminan hacia el peor final.



CD 7.495











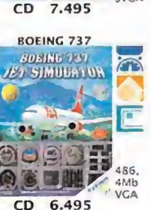




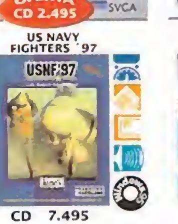










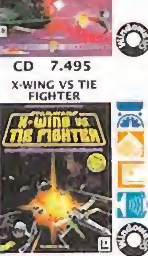
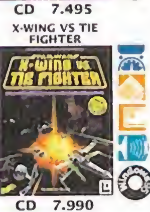










Título	Requisitos	Precio
1944 ACROSS THE RHINE	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 2.995
688I HUNTER KILLER		CD 7.495
A-10 TANK KILLER	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
ACES OF THE PACIFIC	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
ACES OVER EUROPE	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
ADVANCED TACTICAL FIGHTER	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
AH-64D LONGBOW: FLASHPOINT KOREA		CD 4.895
AHX-1		CD 5.795
AIR WARRIOR II SERIE ORO 1.990 PTAS.		OFERTA CD 1.990
AIR WARRIOR III		CD 7.950
AIRLINE SIMULATOR	486, 4Mb SVGA	CD 6.495
APACHE LONGBOW	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.995
ARMORED FIST 2	PENT, 16Mb SVGA	CD 7.495
A.T.F: NATO FIGHTERS		CD 4.895
BOEING 737	486, 4Mb VGA	CD 6.495
COMANCHE 3	PENT, 16Mb SVGA	CD 7.495
COMMAND ACES OF THE DEEP		OFERTA CD 2.995
F/A 18 HORNET	PENT, 8Mb SVGA	CD 7.495
F-15 BIG BIRD		CD 7.495
F-15 STRIKE EAGLE II	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
F-16 FIGHTING FALCON	486, 16Mb SVGA	CD 7.995
F-19 STEALTH FIGHTER	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.495
FIGHTERS ANTHOLOGY		CD 7.495
FLIGHT MAGIC (ADD ONS FLIGHT SIM)		OFERTA CD 995
FLIGHT SIMULATOR 98		CD 8.990
FLIGHT UNLIMITED II		CD 7.995
FLYING CORPS GOLD		CD 2.795
HIND	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.995
I WAR		CD 7.495
IF 22 RAPTOR		CD 7.990
JETFIGHTER FULLBURN		CD CONS.
JOINT STRIKE FIGHTER		CD 7.495
M1 A2 ABRAMS		OFERTA CD 1.990
M1 TANK PLATOON	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.495
M1 TANK PLATOON 2		CD CONS.
PANZER 44		CD 7.950
RED BARON	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.495
RED BARON II		CD 6.495
RED GHOST	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.995
SABRE ACE		CD 4.895
SAIL 2000	486, 8Mb SVGA	CD 8.495
SILENT HUNTER	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.495
SILENT THUNDER	486, 8Mb SVGA	
STAR RANGERS SERIE ORO 1.990 PTAS.	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.990
STAR TREK STARFLEET ACADEMY	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
SUPER EF 2000		OFERTA CD 2.990
THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995
TIE FIGHTER	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.495
TOM CLANCY SSN		OFERTA CD 1.495
TOP GUN	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.995
US NAVY FIGHTERS ´97		CD 7.495
WING COMMANDER PROPHECY		CD 8.495
X-WING	386, 4 Mb VGA	OFERTA CD 2.495
X-WING VS TIE FIGHTER		CD 7.990

packs



MIDWAY ARCADE´S GREATEST HITS VOL. 2



BURGERTIME, JOUST 2, MOON PATROL, ROOT BEER TAPPER, SPY HUNTER, SPLAT, BLASTER

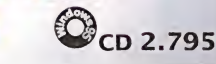


CD 5.795

PACK MULTIACTION

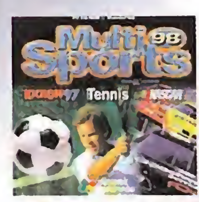


CYBERPOLICE KING QUEST VII, LOS JUSTICIEROS.



CD 2.795

PACK MULTISPORTS´98



KICK OFF´97, ELBOW TENNIS, NASCAR RACING 2



CD 2.795



SUPER CLÁSICOS ARCADE



TETRIS, PINBALL, COMECOCOS, ARKANOID, MARCIANITOS, COMANDO, CARRERAS.

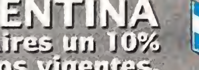


486, 4Mb SVGA CD 2.495

www.centromail.es

![precios i.v.a. incluido]

precios **i.v.a.** incluido



ARGENTINA

Presentando esta revista obtendrás en Centro MAIL - Buenos Aires un 10% de descuento en todas tus compras en efectivo sobre los precios vigentes.



Centros Mail en España y Argentina (Buenos Aires)

Ven a visitarnos...



A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL. 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288



ÁLAVA Vitoria
C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824



ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998



ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100



ALICANTE Elche
C/ CRISTOBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959



ALMERIA
AV. DE LA ESTACION, 28
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón
AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719



BALEARES Palma
C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
LOCAL 9. TEL: 971 720 071



BALEARES Palma
C.C. PORTO PI-CENTRO
Pº MARITIMO, 54 TEL: 971 405 573



BARCELONA
C.C. BARCELONA GLORIES
AV. DIAGONAL 280. TEL: 934 860 064



BARCELONA
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310



BARCELONA
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923



BARCELONA Bodalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697



BARCELONA Bodalona
C.C. MONTIGALÀ
C/ OLOF PALME, S/N TEL: 93 465 68 76



BARCELONA Monresa
C.C. OLIMPIA. LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094



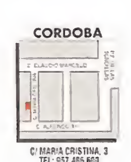
BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716



BARCELONA Sabadell
C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116



BURGOS
C.C. CAMINO DE LA PLATA. LOC. 7
AV. CASTILLA Y LEON. PL. ALTA
TEL: 947 222 717



CORDOBA
C/ MARIA CRISTINA, 3
TEL: 957 486 680



GIRONA
C/ RUTLLA, 147. ESQ. JOAN REGLA, 6
TEL: 972 224 729



GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256



GIRONA Palamós
C/ ENRIC VINCKE S/N
TEL: 972 601 665



GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954



GUIPUZCOA S. Sebastián
AV. DE ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660



HUESCA
C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404



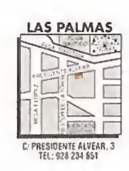
JAEN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210



LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MUGICA, 6
TEL: 941 207 833



LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA. LOCAL 1.5.2
TEL: 928 418 218



LAS PALMAS
C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 928 234 651



MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225



MADRID
C/ MONTERA, 32, 2º
TEL: 915 224 979



MADRID
C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222



MADRID
C.C. LAS ROSAS. Local 13 Pta. Alta
Avda. Guadalajara s/n
TEL: 917 758 882



MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 89.
TEL: 918 802 692



MADRID Alcobendas
C.C. PICASSO. LOCAL 11
C/ CONSTITUCION, 15
TEL: 916 520 387



MADRID Alcorcón
C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220



MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703



MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115



MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR. Cra. NII
SALIDA 19 (TORREJON-ALJAVIR)
TEL: 916 562 411



MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292



MÁLAGA Fuengirola
AV. JESUS SANTOS REIN, 4
ED. OFISOL
TEL: 952 453 800



MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704



NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806



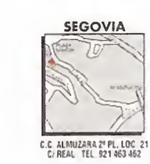
PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 22 09 39



SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681



Sta. Cruz TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083



SEGOVIA
C.C. ALMUZARA 2ª PL. LOC. 21
C/ REAL. TEL: 921 463 462



SEVILLA
C.C. LOS ARCOS LOC. B 4
AV. ANDALUCIA, S/N
TEL: 954 675 223



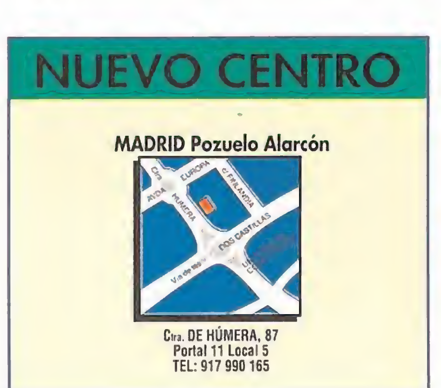
VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237



VALENCIA
C.C. EL SALER-LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

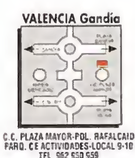


BUENOS AIRES
C/ PARANÁ, 504.
TEL: (541) 371 13 16



NUEVO CENTRO

MADRID Pozuelo Alarcón
Ctra. DE HÚMERA, 87
Portal 11 Local 5
TEL: 917 990 165



VALENCIA Gandía
C.C. PLAZA MAYOR-POL. RAFALCAID
PARQ. DE ACTIVIDADES-LOCAL 9-10
TEL: 962 950 959



VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº DE ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828



VIZCAYA Bilbao
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473



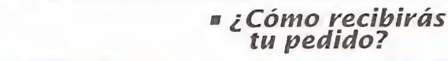
VIZCAYA Las Arenas
C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703



ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271



ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 536 156



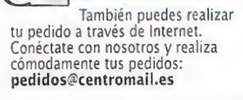
Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?



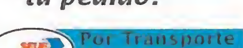
Por Telefono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.



Por Fax

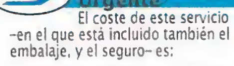
Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos sus datos al número de fax: **(91) 380 34 49**



Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibirás tu pedido?

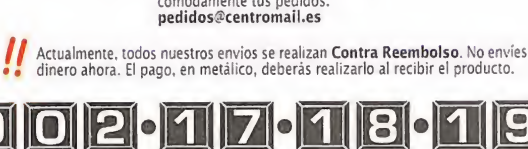


Por Transporte Urgente

El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

!! Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.



Lunes a Viernes de 10.30h a 20h.
Sábados de 10.30h a 14h.

También en internet : www.centromail.es

MC M

Recortar y enviar este cupón a: *Centro MAIL* ▪ *"Cupones"* ▪ *Cº de Hormigueras, 124 Ptal 5, 5º F* ▪ *28031 MADRID*

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	SISTEMA	PRECIO
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....

GASTOS ENVIO ....
TOTAL ....

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la *Agencia de Protección de Datos*. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro *Servicio de Atención al Cliente*, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de *Centro Mail*.(   )







Lo peor del mes

Que la compañía Blizzard haya parado definitivamente el proceso de creación de «Warcraft Adventures: Lord of the Clan». Una verdadera pena, pues lo que en un principio parecía un título innovador dentro del género de las aventuras gráficas, debido al retraso, se ha quedado bastante atrás en relación con el progreso de la tecnología informática actual.
Según declaraciones del equipo de Blizzard, han cesado el proyecto porque se habían metido en un círculo vicioso en el que nunca podrían poner el juego a la venta, ya que se encontraban rehaciéndolo y adaptándolo a las exigencias actuales, constantemente, de manera que les estaba suponiendo un gasto demasiado elevado.
Esperemos que esto no se convierta en una costumbre y finalicen juegos como «Diablo II» o la ampliación de «Starcraft».

FORMIDABLE...

Los pedazos de títulos que hemos podido presenciar "in situ" en la feria de software y hardware de Atlanta, E3. ¿Qué podemos adelantaros? El impresionante «Outcast», las nuevas aventuras en las mazmorras de «Diablo 2», una nueva epopeya del Avatar en «UltimalX: Ascenssion», el excepcional y sorprendente «Messiah» y, dentro del mundo de las consolas, la nueva creación de Sega: Dream Cast, una consola de enormes prestaciones, con posibilidades suficientes como para competir de manera directa con los ordenadores. Veremos si no corre la misma suerte que su hermana pequeña Saturn, que está casi enterrada. Uno de los primeros títulos que se van a hacer para esta consola será «D 2», la segunda parte de una de las mejores aventuras subjetivas que se han hecho para PC.

Humor *por Ventura y Nieto*



¿?

Cuánto...
tiempo más tendremos que esperar para que los DVD-ROM sean un periférico obligado en los ordenadores?

Dónde...
encontrarán los integrantes de Eidos esas señoritas tan despampanantes para darle la nota picante a sus stands?

Cuál...
es el futuro que le espera a la nueva consola de Sega Dream Cast?

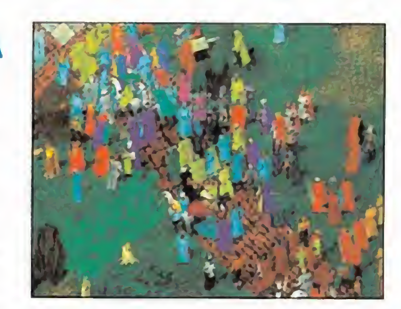
Cuándo...
se sabrá algo más de «Tir Na Nog», un título del que se habló hace ya bastantes meses y del cual no hay nada más que las dos o tres pantallitas que se distribuyeron por todo el mundo?

LAMENTABLE

... que en contrapunto a la excepcional calidad de contenido que ha tenido el E3, hayamos tenido que sufrir en nuestras carnes una total descoordinación por parte de las empresas que allí tenían stand. Salvo dos o tres citas de todas las que teníamos prefijadas –comenzaron a su hora y en el sitio que nos habían dicho– el resto un desastre total del que, por si fuera poco, en más de una ocasión nos echaban las culpas. ¡Si es que no tienen consideración a la prensa española!

NOTICIAS DE BRITANNIA

Que en un juego como «Ultima Online» puedan reunirse miles de personas en torno a un mismo mundo, provoca, en ocasiones, alguna que otra situación divertida o, cuando menos, curiosa. Sin ir más lejos, a mediados de mayo, en uno de los servidores cuyo nombre es Chesapeake, se organizó una manifestación a las puertas del castillo de Lord British, formada por cientos de jugadores europeos que reivindicaban su derecho a tener un servidor propio en Europa. Decenas de cofradías, con un representante al frente, accedieron al recinto interior del castillo, donde mantuvieron una animada conversación con uno de los consejeros de Lord British y uno de los Game Masters de «Ultima Online».





Entre los debatientes se encontraban un inglés, un francés, un alemán y, dato curioso, el jefe de una pequeña cofradía española, tal vez de las primeras en formarse. Cabría destacar que se reunieron hasta setecientas personas simultáneamente.
A la vez, un grupo de sesenta fantasmas por la misma causa, caminaron por las calles de Vesper, otra de las ciudades importantes y, en la misma Britain, hizo lo propio casi un centenar de personajes desnudos.
Por otra parte, varios jugadores norteamericanos, aprovechando la confusión, comenzaron a robar bolsas de oro y objetos valiosos, dejando limpio a más de un europeo.
Toda esta extraña situación parece que dio su fruto, pues se ha anunciado la instalación de un servidor en Alemania, por cuenta de la mismísima Origin.

HACE 10 AÑOS

En el número cuatro de la segunda época, tuvimos como portada un divertido juego de nombre «Skate Crazy», en el que teníamos que demostrar nuestra habilidad sobre los patines. A parte, comentamos de forma exhaustiva una aventura conversacional, obra de Dinamic, cuyo nombre era «Los Pájaros de Bangkok», basado en las aventuras del detective Carvalho, y cuyo contenido argumental era algo subido de tono.



¿Qué he hecho yo para merecer esto?

Este mes incluimos las cartas de dos lectores que han sufrido en sus bolsillos el gasto de una cantidad importante de dinero, para luego no conseguir aquello que ellos andaban buscando, y es que tanto la falta de garantías, como la publicidad no del todo verídica, son los peores enemigos del comprador a pequeña escala.

¿De dónde habra salido este CD-ROM?

"Hace ya algún tiempo que me pasó por la cabeza comprar un CD-ROM más rápido que el que tenía. Pregunté en varias tiendas y finalmente me decidí por una en concreto: "Unicopy". El precio era inferior a las 10.000 ptas y yo lo quería ya. Compré el aparato y llegué ansioso a mi casa para probarlo. La primera pega que encontré fue que me lo habían dado sin caja. Después que el disquete no era original, solamente había una pegatina que ponía "Drivers para CD-ROM" ¡escrito con bolígrafo! Luego el software no era compatible y tuve que llevarlo a la tienda, lo que me costó cuatro mill cucas más por la instalación. Entonces todo funcionó bien, hasta que un día mi CD tardaba horas en leer un CD que apenas tenía una raya, cuando mi anterior de 2X lo leía en segundos. Hace poco, metí un CD y se tiró horas para hacer un "DIR". Me harté y acabé comprándome un GL 24X que me va de maravilla. Mi intención es avisar a los posibles compradores que miren bien lo que compran, que yo tengo un amigo que su Pentium es también de Unicopy y no os imagináis la de fallos que ha tenido que corregir, como cambiarse la placa madre y la tarjeta de vídeo. Os lo advierto, los aparatos de Unicopy piensan. Cuando ha pasado la fecha de garantía dejan de funcionar..."

¿Dónde estarán esos juegos?

"Hace un mes me compré una Creative Voodoo 2 de 12 MB, haciendo un desembolso de 53.000 ptas. En la tienda se me informó que el precio inicial que aparecía en esta revista de 45.000 ptas. había sido modificado porque incluía cuatro juegos, y mi sorpresa fue tal que cuando fui a recogerla, se me comentó que los juegos no los tenían y que me avisarían cuando los tuviesen.
Tuve que comunicarme yo con la tienda y me dieron el teléfono de Creative, así que les llamé, dándoles mi dirección. Con todo su descaro, me dijeron que me mandarían los juegos en dos semanas, de esto ya hace un mes y no me han llegado, he vuelto a llamar hoy y me dicen que tenga paciencia.
Mi carta es una crítica a la estrategia de empresa de Creative, que no parece ser la de una empresa con la calidad que ellos dicen, por lo menos a mí no me lo parece.
Si algún año me llegan los juegos os lo comunicaré, pero mi cabeza me dice que alguien debería devolverme el dinero de los juegos..."

Está visto que hay que andarse con mil y un ojos a la hora de comprar algún accesorio informático cuyo precio sea más o menos elevado. Mirar marcas, comparar entre ellas, probar alguna –si es que es posible– y preocuparse por firmar la garantía y tener todos los papeles en regla, ya que sino puede ocurrir aquello que nunca queremos: que nuestro dinero vaya directo a la basura.
Si habéis sido víctimas de alguna de estas situaciones, o si tenéis alguna otra situación, curiosidad o queja que queráis compartir con nosotros, enviadnos vuestras cartas a:

MICROMANIA
C/ De los Ciruelos, 4. San Sebastian de los Reyes, 28700 Madrid
Indicando en el sobre
EL SECTOR CRÍTICO, *o bien un e-mail a:*
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
COMMANDOS	CD(WIN95)	PENTIUM/100	P/200 MMX	16 MB (32 MB RECOM.)	0-400 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL	COMP. DIRECTX	MODEM, RED	DIRECTX 5.0
EXTREME TENNIS	CD(WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	100 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	INTERNET, RED	RECOM. 3DFX
F-15	CD(WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB(32 MB RECOM.)	34 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, SERIE	DIRECTX 5.0
FINAL FANTASY VII	CD(WIN 95)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB(32 MB RECOM.)	260-460 MB.	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 5.1
HEART OF DARKNESS	CD(WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/90	16 MB(32 MB RECOM.)	84 MB.	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	SB	NO	-------------------
MOTORHEAD	CD(WIN 95)	PENTIUM/90	P/200 MMX	16 MB(32 MB RECOM.)	100 MB.	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	TODAS	RECOM. 3DFX
PANZER COMMANDER	CD(WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB(32 MB RECOM.)	70 MB.	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, SERIE	RECOM. 3DFX
PC BASKET 6.0	CD(WIN95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB(32 MB RECOM.)	35 MB.	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	RECOM. 3DFX
PROST GRAND PRIX	CD(WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/200	16 MB(32 MB RECOM.)	60 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	MODEM, RED, SERIE	RECOM. 3DFX
STREET FIGHTER ALPHA	CD(WIN95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB(32 MB RECOM.)	100 MB	SVGA	CUÁDRUP.	TECL, JOY	SB	RED	-------------------
TEAM APACHE	CD(WIN95)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB(32 MB RECOM.)	80 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	TODAS	RECOM. 3DFX

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas tres fantásticas ofertas de suscripción!

1



FAX MÓDEM 33.600

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fax módem que en las tiendas cuesta 22.990 Pesetas. ¡Prepárate para jugar on line!

12 números+módem por 20.500 Ptas.

* Trabaja con cualquier software de PC, incluyendo todos los programas de Windows, DOS y OS/2.
* Transmisión V.34 (homologado) a 28.800 bps incluyendo estándar de 33.600 bps.
* 100% compatible con las normas Hayes, MNP y V42.
* Protocolo V17 para fax de 14.400 bps.
* 5 años de garantía.

¡Ahorra 10.290 Ptas!

2



VOLANTE CON PEDALES

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fantástico volante con pedales que en las tiendas cuesta 10.990 ptas. ¡Los juegos de carreras serán otra cosa!

12 números+volante por 15.000 Ptas.

* Volante de cuatro ventosas para una perfecta fijación.
* Rotación de 50º y Autocentrado.
* Conexión directa.
* También compatible para las consolas Nintendo 64 y Sony Playstation.

¡Ahorra 3.790 Ptas!



SÚPER DESCUENTO 25%

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

12 números por 5.850 Ptas.

¡Ahorra 1.950 Ptas!

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la Tarjeta de Suscripción no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **654 72 18**. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número **(91) 654 58 72** o por correo eléctronico a la dirección e-mail: **<suscripcion@hobbypress.es>**

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO